video
ZAP!
games
8 BIT
16 PAGINE IN PIU'
Gennaio 1989 - Anno IV N°30 - Spediz. in Abb. Postale Gruppo III/70
LIRE 4.000
DOUBLE DRAGON
R-TYPE
RETURN OF THE JEDI
BATMAN
ECCEZIONALE !!!
78 GIOCHI RECENSITI !!!
UN POSTER "PICCHIADURO" IN REGALO!!!
LAST NINJA 2 RISOLTO!!!

FIVE FIST-FULLS OF B

URNING EXCITEMENT

CPC464, fantastico computer.

Fantastico per imparare, fantastico per divertirsi.

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 399.000.+IVA
CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassette, joystick, 100 programmi/giochi: L. 699.000.+IVA
CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 699.000.+IVA
CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 899.000.+IVA

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola (troverai molte notizie in più).
Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come? Ma è semplice, basta che tu scelga una delle seguenti versioni: T-CPC464CTM (come CPC464CTM + sintonizzatore TV) L. 898.000.+IVA
T-CPC6128CTM (come CPC6128CTM + sintonizzatore TV) L. 1.098.000.+IVA

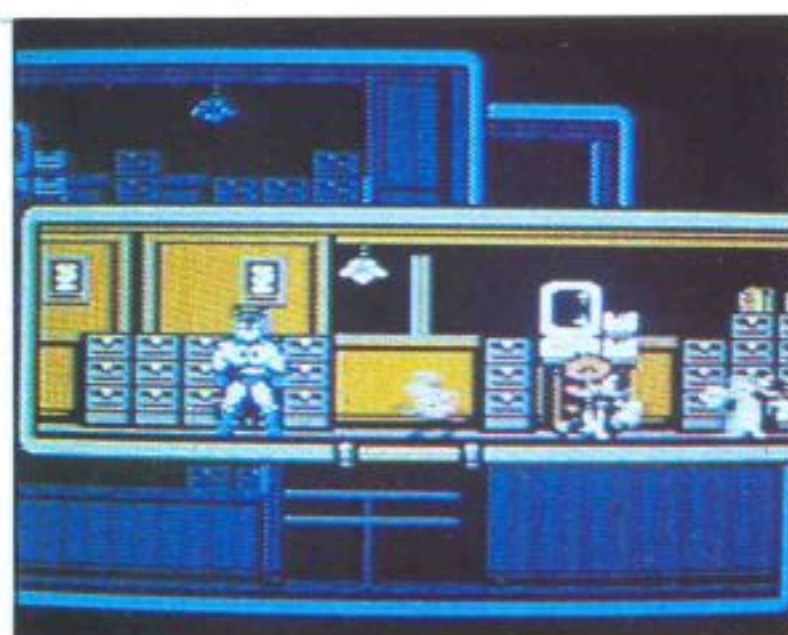
DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

Caratteristiche e prezzi sono soggetti a variazione senza preavviso.
*Offerta speciale valida dal 15/11 al 15/12.

SOMMARIO

ORMAI NOTI...

FACCE NUOVE

LE 'STRENNE' DELL'ANNO NUOVO

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Fabio Rossi **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione Italiana:** Donatella Elia, Stefano Giorgi, Paolo Cardillo, Massimiliano Di Bello, Linda Casati **Redattori Inglesi:** Gordon Houghton, Paul Glancey, Matthew Evans, Kati Hamza **Indirizzo Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Claudio Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246
Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1686 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano
Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

EDITORIALE

Anno 4 - Numero 30

BUONI PROPOSITI

Al concludersi di ogni anno, ogni brava persona rivede progetti e impegni per il futuro, e la redazione di Zzap! non è stata mai da meno né lo sarà quest'anno. Ma più di ogni altro dovrebbero essere le software house a pronunciarsi sui 'buoni propositi': ad esempio, meno giochi sportivi (a meno che non siano del calibro di MicroProse Soccer, altrimenti non ne possiamo più!) e soprattutto che non si veda più la faccia di Kevin Toms, Gary Lineker, Daley Thompson & Co. almeno per altri sei mesi (facciamo un anno); meno budget game 'discreti' (anche 5.000 lire sono una cifra); meno conversioni 'frettolose' (ovvero meno soldi in pubblicità e maggiori retribuzioni ai programmatori=giochi migliori — alla pubblicità ci pensiamo noi con le recensioni, diamine!).
Nella calza della Befana (qui in redazione c'è ancora qualcuno che ci crede) speriamo invece di trovare più Adventure, più istruzioni tradotte (in questo senso e in quello della traduzione del software ci sono grosse novità — ne riparleremo), più spazio per tutto (torneranno le rubriche scomparse e ci saranno più recensioni per C16/Plus 4, Atari XE/XL ed MSX) — soprattutto per la Posta (questo mese l'Addetto alla Corrispondenza ci ha piantato scappando a Cortina per anticipare le vacanze, il maledetto!), e più tempo per fare le recensioni in santa pace... il resto dei doni decidetelo voi, e incrociate le dita. E per tutti coloro che , la notte di fine d'anno, avranno deciso di buttare dalla finestra il vecchio 8-bit prima di aprire la confezione del loro nuovo 16-bit, ricordiamo che ancora non si sono viste conversioni entusiasmanti o creazioni eccezionali come quelle che hanno costellato (e costellano) la storia dei 'fratelli minori': gli 8-bit hanno ancora di che 'pascere', e ci aspetta un nuovo anno di software da vedere, provare e — speriamo — premiare con ottimi voti.
Che il 1989 sia prospero e felice per tutti voi.

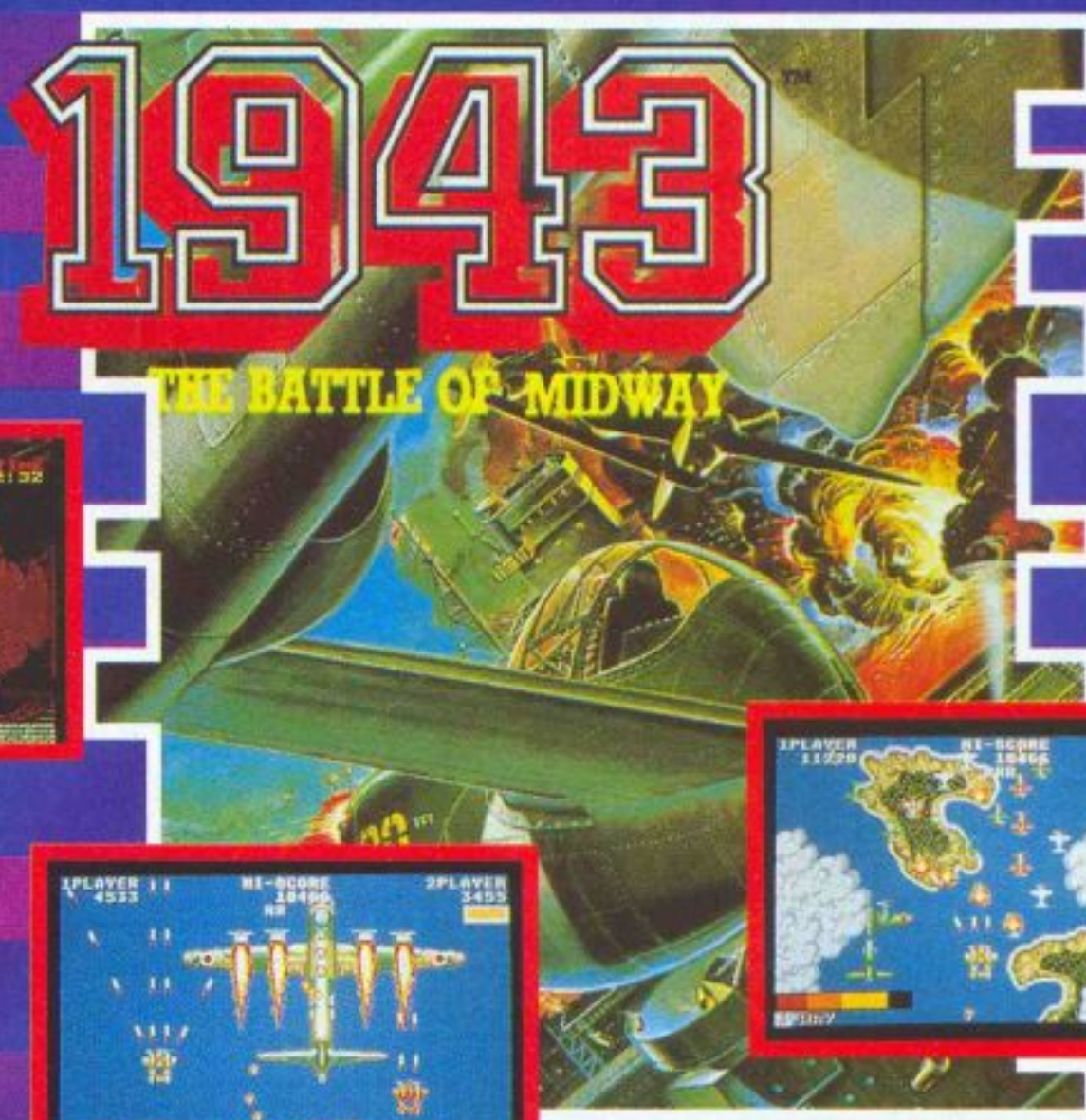
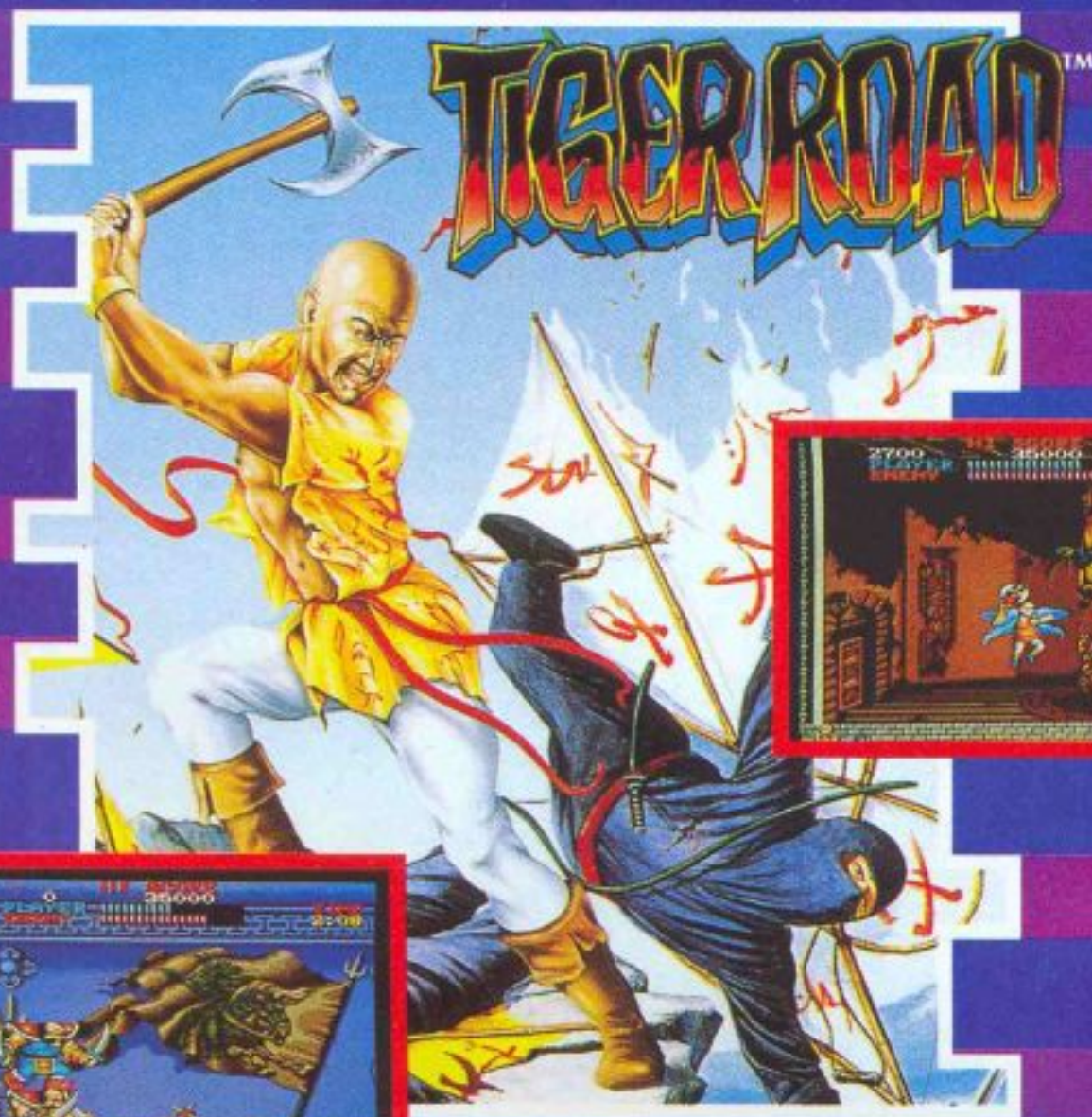
La Redazione

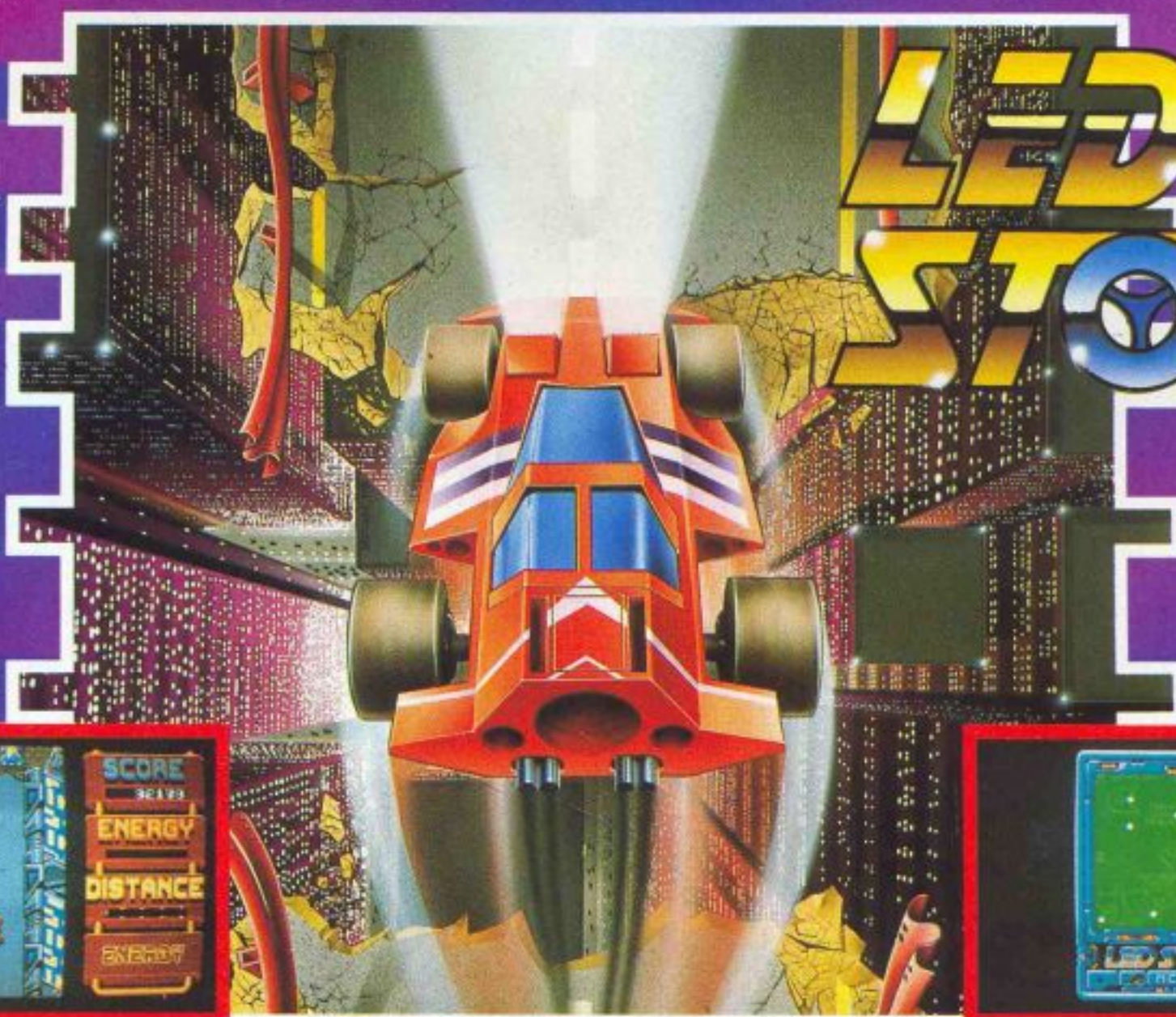
GIOCHI RECENSITI

N.B. Dove è specificata la versione su disco si tratta di quella per Commodore 64. Inoltre, le versioni citate possono essere anche non recensite in questo numero, nel qual caso lo sarebbero nel prossimo.

"POTENZA ASSOLUTA A GETTONE"

TIGER ROAD™

THE BATTLE OF MIDWAY

TIGER ROAD™
Una favola dell'antica Cina ... la culla delle arti marziali. Ti sei Lee Wang e devi mettere fine agli orrori del crudele Ryu Ken Oh sconfiggendo guerrieri volanti ninja, mostruosi draghi e lottatori Sumo acrobatici, tanto per citarne qualcuno. Avrai bisogno di tutta la tua abilità nelle arti marziali e della tua disciplina con la lancia, le catene e le falci per cercare e sconfiggere Ryu Ken Oh in una battaglia furibonda e sanguinosa contro questa peste dell'Oriente.

1943™
Ecco il 1943, finalmente. La tua opportunità di partecipare alla battaglia delle Midway. Questo seguito dell'applauditissimo '1942' ti mette ai controlli di una caccia americano. La tua missione è di distruggere la portaerei giapponese Yamoto. Un'azione inebriante!

Scorazza per vie cel cielo, libero dalla seccatura degli automobilastri e dei pedoni, con solo il dipanarsi di autostrade celesti davanti a te. Ma a tenerti compagnia non ci sono solo gli angeli – avversari suicidi ti sbarrano la strada, terroristi del cielo bombardano senza posa il tuo percorso celeste. Ma la lotta non è impari – i tuoi turbo al laser ti danno un accelerazione incredibile e la potenza per volare, mentre i tuoi controlli a fusione ti permettono di destreggiarti tra i più devastanti nemici. La strada si restringe – lo spazio è poco – è ora di trasformarsi alla velocità della luce, in una moto a razzo a propulsione nucleare. Vola in cielo in questa pazza esibizione aerea fatta di abilità da competizione, di guida audace, di lotta senza paura per tutti nove panorami sconosciuti.

Immagini prese da diversi sistemi

CBM 64/128 cassetta, dischetto
Atari ST dischetto
Spectrum 48/128K cassetta, dischetto
Amiga dischetto
Amstrad CPC cassetta, dischetto

CAPCOM™

I GIGANTI DELL'INDUSTRIA DEI VIDEO GIOCHI

U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 356 3388

PREVIEW

UN ASSAGGIO DEL FUTURO...

Qualcuno rimarrà sconvolto nel ritrovarsi di fronte a delle preview sfogliando le pagine che hanno da sempre ospitato la posta: niente paura, giovinastri, perché si tratta di una semplice pausa festiva (del redattore addetto alla corrispondenza, cioè, dato che è fuggito ignobilmente per una vacanza bianca su in Cortina... ma dovrà pur tornare, il marrano!).
Tuttavia l'anteprime stessa è alquanto 'condensata', visto che si tratta di un solo gioco: Wec Le Mans.
Anche per questo c'è un motivo: come tutti saprete la maggior parte delle preview che accompagna i numeri invernali riguarda le novità delle feste, i successi annunciati da tempo, gli spin-off, i coin-op, etc. — oramai quello che era stato annunciato è arrivato, e lo trovate in questo numero così ricco da fare invidia alle riviste inglesi. Ebbene sì, cari miei, con sedici pagine in più, settantotto giochi recensiti, un poster in regalo e gli auguri di tutta la redazione, avete fatto un vero affare!!!

STIAMO PER ASSISTERE ALLA MIGLIORE CONVERSIONE DI TUTTI I TEMPI DI UN GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE?

Anche se WEC Le Mans non corre ad un milione di chilometri all'ora, va abbastanza veloce da dare delle lunghezze ad una gazzella in corsa. Dopotutto, è un fato ben risaputo che le gazzelle non riescono a correre per più di qualche minuto senza farsi venire il fiatone, mentre questa auto corre per 24 ore filate.
Ognuno dei quattro diversi circuiti è diviso in quattro parti con un limite di qualificazione per ognuna di esse entro il quale vanno completati e, dopo unna rapida sosta ai box, superati per continuare a correre in un'altra parte della Francia.

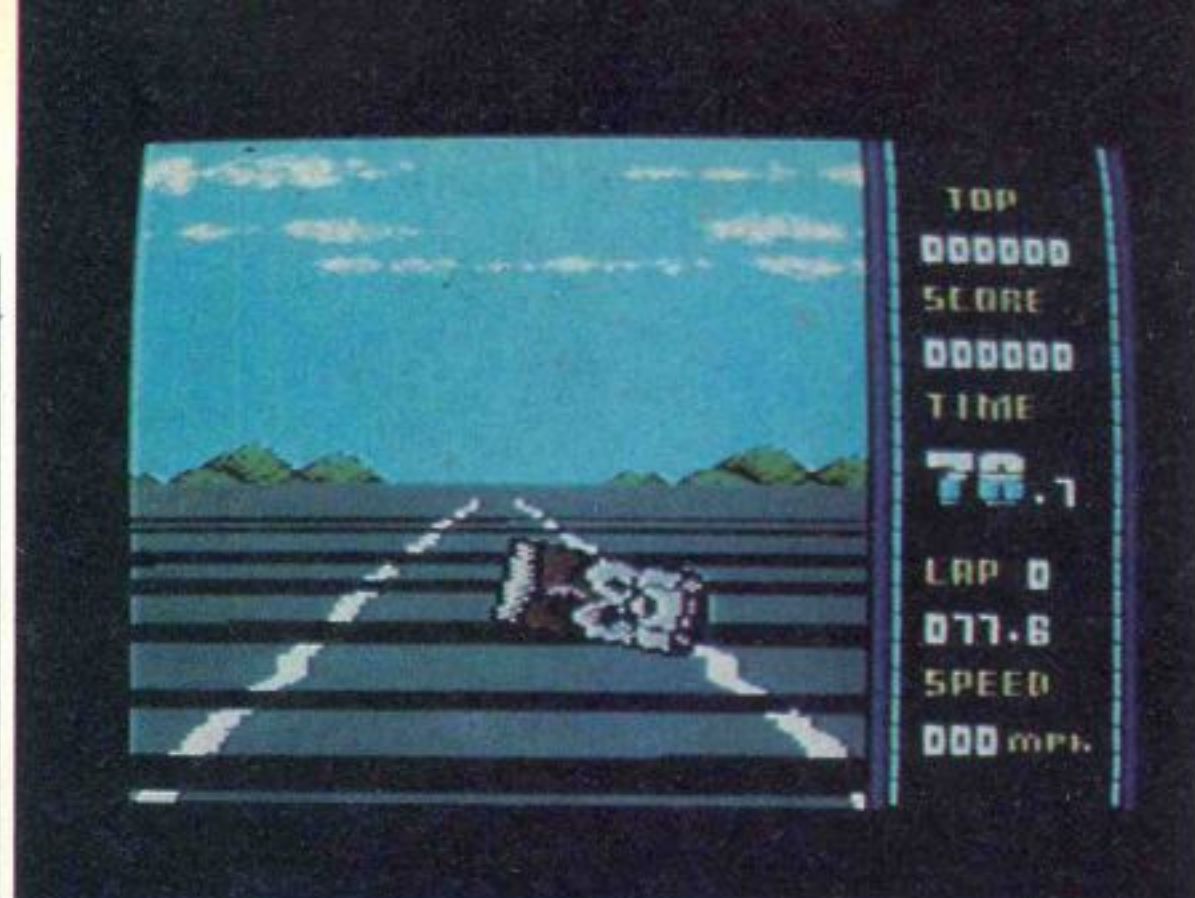
Abbastanza naturalmente per una gara ambientata in quel paese, ci sono un sacco di altre auto sulle strade con cui avremo a che fare: urtarne una significa cominciare a girare senza il controllo dell'au-

to per qualche momento. Bisogna anche stare attenti agli alberi ed ai cartelli che si allineano lungo i bordi della pista - un urto con quelli manda la macchina a saltare per aria, e quando tornate giù non vi servirà a niente sapere che siete stati i primi piloti a far compiere un carpiato con doppio avvitamento ad una automobile!

Tutto questo è molto bello, ma tutti noi sappiamo che cosa succede con i giochi di corsa automobilistica sul 64: basta guardare Out Run od Overlander. Manca velocità, senso della profondità e definizione grafica...

"Ah, " dice il programmatore di WEC Le Mans Richard Palmer, "Io ho sviluppato un nuovo sistema di animazione con curve e colline precalcolate.". Che, tradotto per i comuni mortali, significa che questo è VELOCE!

Più continuata a correre e più viene scuro (è una gara di 24 ore, ricordate?), la visibilità diventa limitata ed avrete bisogno di buoni istinti oltre che ottimi riflessi per raggiungere la linea a scacchi in fondo alla tappa. I lampioni stradali si accendono quando cala la sera - il che aiuta leggermente, ma se ancora vi trovate nei guai è colpa vostra se non avete seguito i consigli della mamma di mangiare molte carote.

WEC Le Mans è arrivato nelle sale giochi alla fine del 1987, come opposizione da parte della Konami al successo di Out Run della Sega. Era in due formati, uno con una automobilina completa che sbatteva il giocatore in tutte le direzioni (la sensazione è come quella che prova un pesciolino infilato in una centrifuga regolata ad un fattore di Warp 7) mentre l'altra era una versione ridotta con meno movimenti (tipo una balena in una centrifuga regolata a Warp 3). Se riuscita a convincere qualcuno a sbattere furiosamente i braccioli della poltrona su cui state giocando la versione home del gioco avrete una buona riproduzione di quel feeling.

Il programmatore fisso per la Ocean Richard Palmer aveva un contratto molto chiaro riguardo a WEC Le Mans: convertirlo e fare in modo che la gente non potesse capire se stava vedendo il coin op o la conversione. Dopo due mesi e mezzo di lavoro ci è quasi riuscito, con un "innovativa" routine di animazione ed un piccolo aiuto da qualche suo amico. La grafica è infatti di John Palmer (che è suo fratello) e la musica e gli effetti sono di Jonathan Dunn. Una piccola nota: Richard è stato l'autore di Daley Thompson Olympic Challenge.

SKATEBALL

DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

AFTERBURNER

Sega/Activision, per C64

Dopo lunghissime e spasmodiche attese eccolo finalmente comparire sui vostri monitor. Lo avrete visto tutti almeno una volta nei bar o nelle sale giochi e quindi lasciamo che parlino soprattutto le immagini, ma per coloro che non lo avessero mai visto spiegheremo che in questo strafamoso (in sala giochi) gioco della Sega — ora in versione casalinga dall'Activision — siete alla guida di un caccia F-14 che, decollato da una classica portaerei americana, pattuglia una fetta di cielo che si scopre subito densa di velivoli ostili.

Il vostro ovvio compito è quello di dare loro il ben servito, sfruttando le potenzialità e la versatilità del vostro mezzo. La visione è in soggettiva esterna, cioè in 3D con visione della parte posteriore dell'F-14. Le sagome dei caccia nemici si stagliano all'orizzonte per poi approssimarsi sempre più all'F-14: per centrarli si devono usare dei velocissimi razzi, non prima però di aver assestato la mira circuendo il bersaglio con un mirino computerizzato. Ad evitare paurosi crampi al pollice per fortuna ci ha pensato la mitragliatrice a fuoco continuo che spensieratamente si prodiga nel disseminare piombo in cielo indipendentemente dalla pressione del pulsante. L'arsenale nemico, dal secondo livello in poi, si arricchisce di diabolici missili a ricerca automatica del bersaglio, i quali vi si attaccano in coda e possono essere schivati solo con una "rullata" mozzafiato di 360 gradi, per fortuna la loro presenza è subito avvertita da delle spie luminose. E' possibile raggiungere velocità stratosferiche per poi tornare alla normale velocità di crociera. Non manca un'enorme aero-cisterna che consente di ripristinare il livello del carburante.

Lo screen di caricamento ed altre due immagini del gioco sul C64

▼ Un'inquadratura ravvicinata del caccia di Afterburner durante una manovra di volo... (bah!)

Nutrivo sin dall'inizio perplessità sulla riuscita di una versione di After Burner e devo dire che i miei timori hanno trovato il loro riscontro. Il progetto era troppo ambizioso per trovare piena realizzazione su un C-64. La grafica cerca disperatamente di emulare la perfezione-arcade ma il tentativo è vanificato dai limiti dell'8-bit; poi gli scenari "scrollano" in modo osceno: praticamente sono rozzi sprite itineranti sparsi alla base dello schermo, che fidano nella velocità per rendersi indistinguibili e sperare che il giocatore si illuda di vedervi un paesaggio. In ogni stage del gioco (caricamento in multi-load, Dio abbia pietà di noi) è troppo evidente lo sforzo del 64 di proporre qualcosa che sa di non poter proporre. Era meglio per l'Activision produrre un proprio simulatore di volo che voler a tutti i costi trasporre un coin-op per il solo nome di richiamo; e siamo alle solite...

Beh, diciamo che, dopo aver visto giochi come *Out Run* o *Space Harrier* non perdere nulla in giocabilità e velocità nella trasposizione su Commodore 64, questo Afterburner mi ha un po' deluso: la grafica non raggiunge la velocità della versione da bar (cosa che capitava in Space Harrier), ma non ne mantiene nemmeno la varietà e la definizione. Lo strano cambiamento di prospettiva scelto dal programmatore (visione completamente posteriore piuttosto che rialzata) non gioca poi a favore del gioco, che viene a soffrire della sindrome da *Space Harrier*, in cui non potete vedere che cosa avete di fronte e dovete continuare a spostarvi. Le scene di intermezzo, in cui il nostro jet si rifornisce a terra od in volo, sono poi molto poco definite per essere caricate separatamente, e proprio i continui caricamenti sono un vero tormento, tanto più che il manuale non indica nemmeno la procedura corretta di caricamento, che prevede che gli scenari vengano caricati dall'inizio della facciata B. Complessivamente, il gioco da bar non è stato poi tradotto tanto male, ma senza la cabina oscillante ed il sonoro in stereo *Afterburner* diventa solamente uno dei tanti shoot'em up nella massa.

PRESENTAZIONE 50%
Nella confezione un posterino, un adesivo ed uno scarno manualetto. Sul video un penoso tentativo di riprodurre le evoluzioni delle sferette in schieramento a testuggine tipiche dello schermo di presentazione del coin-op originale.
GRAFICA 47%
Il paesaggio sottostante l'aereo è indistinguibile, idem per le sagome in movimento. Bella invece la riproduzione dell'aerocisterna, presenza d'altronde saltuaria e non partecipe dell'azione di gioco.
SONORO 52%
Così così. Potevano fare di meglio.
APPETIBILITA' 70%
Il nome è di quelli che fanno rizzare le antenne...
LONGEVITA' 42%
... ma la versione C64 stronca ogni entusiasmo.
GLOBALE 45%
L'ambizione non manca — quello che manca è solo qualche bit in più (8, facendo i dovuti calcoli).

GAME OVER 2

Dinamic, per C64

Dopo essere riuscito ad abbattere il regno di Gremia l'imperatrice, Arkos si è ricacciato in un mare di guai: è tenuto prigioniero su Phantis. Solo un uomo, il Maggiore Locke, conosce il pianeta abbastanza da tentarne il salvataggio. Deve essere sufficientemente duro da superare due fasi: uno shoot'em up a scorrimento orizzontale attraverso caverne, jungle più sei schermi accessibili via-codice che conducono ad Arkos. Raggiungete l'eliporto e prenderete il volo per accedere al livello finale della prigione.

Pensavo che Game Over fosse una bambinetta troppo difficile, ma in questo seguito ho completato la prima fase al secondo tentativo! Non c'è niente di particolare — è un continuo girare raccogliendo oggetti, sparando a persone e annoiandosi. Se la grafica fosse fantastica o il suono stupefacente, si potrebbe anche accettare — ma sono entrambi terribilmente monotoni. Così quel che se ne ricava è un gioco di nessun interesse con effetti visivi gelatinosi e un po' troppo facile. Comunque,vale la pena dargli un'occhiata se non avete il gioco originario. Provare prima di comprare.

Questo è il tipo di gioco che piacerebbe a mia madre, non perché è buono, ma perché ottieni un sacco di materiale in cambio del denaro. C'è una bella confezione, con due manuali illustrati, un grosso poster e due giochi a due fasi — entrambi i quali piuttosto mediocri. La grafica è nitida e chiara ma non terribilmente attraente e l'uso del sonoro sembra antiquato, limitandosi a deboli effetti-laser e a qualche motivetto non descrivibile. La Dinamic ha evidentemente preso atto delle critiche riguardanti l'eccessiva difficoltà dei suoi giochi, ma Game Over 2 cade nell'eccesso opposto: nessuna delle due sezioni vi farà sudare camicie. Ero sul punto di finirle entrambe dopo poche partite e se posso riuscirci io, non ci vorrà molto per i joystick-dipendenti là fuori.

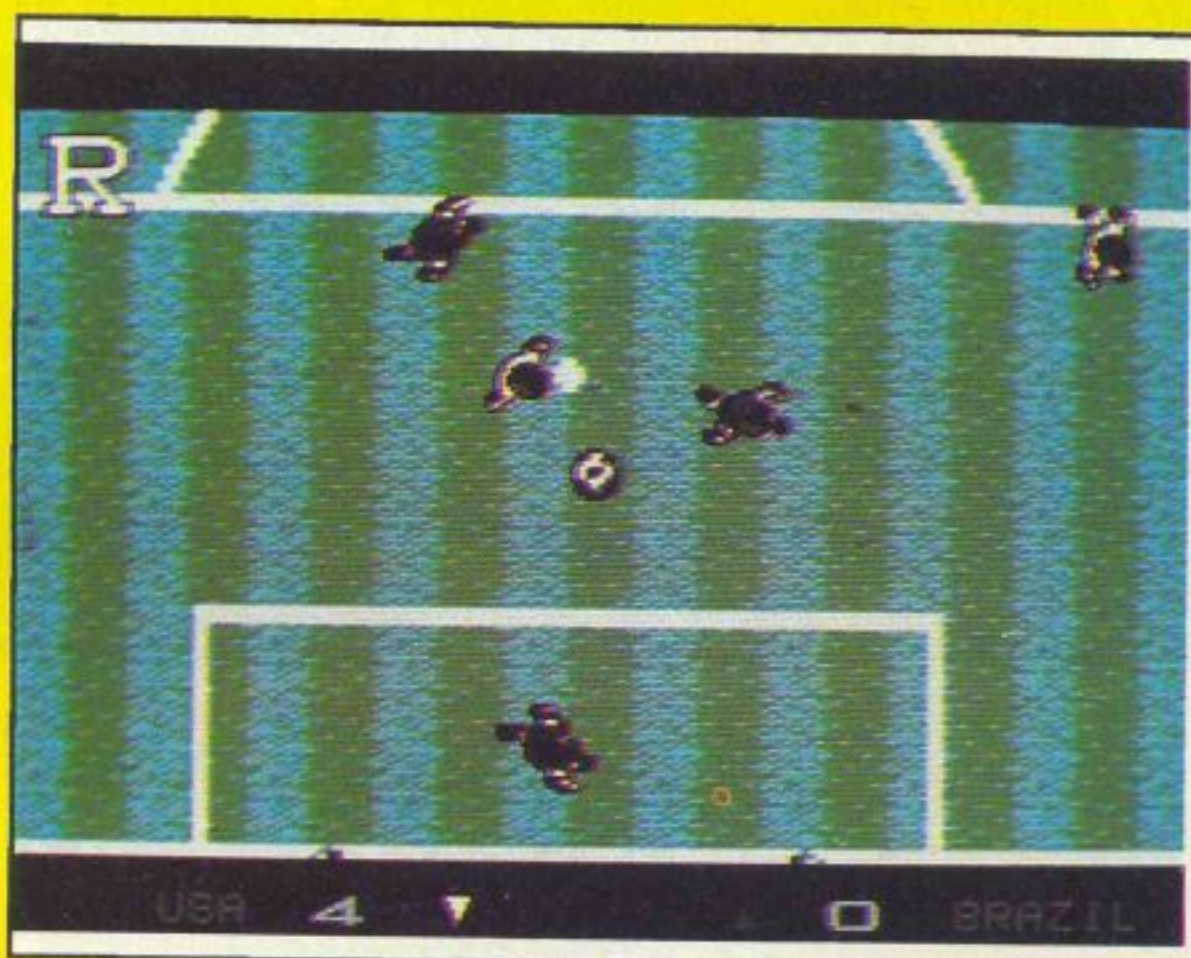
PRESENTAZIONE 89%
Una bella confezione con un grosso poster e una copia gratuita del primo Game Over
GRAFICA 60%
Competente in entrambe le sezioni ma niente di eccezionale
SONORO 56%
Non eccessivamente attraente sia sul fronte della musica che su quello degli effetti
APPETIBILITA' 65%
Come shoot'em up ed arcade adventure è abbastanza facile da divertirvi per un po'...
LONGEVITA' 54%
... ma non costituisce una sfida non così duratura da tenervi inchiodati a lungo al monitor.
GLOBALE 58%
Un buon package, ma il gioco in sé non ha niente di straordinario per colpire nel segno.

ZZAP! TEST

MICROPROSE SOCCER

MicroProse; per C64

- Simulazione sportiva di altissimo livello nel primo calcio della storia targato MicroProse

Eccolo! E' arrivato! Dopo mesi di trepidante attesa, ecco finalmente raggiungere i negozi il tanto agognato calcio della Sensible Software, prodotto dalla MicroProse del folle Wild Bill Stealey: chi si ricorda le preview di qualche numero fa rammenterà il nostro entusiasmo per quello che doveva essere un prodotto innovativo e... che mantiene le promesse!

MicroProse Soccer è, tanto per cominciare, due programmi in uno: la facciata A della cassetta contiene infatti un gioco del calcio "all'europea", come viene giocato da tutti noi, mentre la B presenta una versione indoor dello sport, giocato da dodici atleti secondo le regole in vigore

MicroProse Soccer è il Nirvana del videogiocatore di calcio: cosideratelo pure uno di quei prodotti che manda in estasi i mega-aficionados della sfera quale io sono, cioè quelli che da una simulazione del gioco più bello del mondo pretendono solo il meglio. E MicroProse Soccer E' il meglio: in questo gioco c'è azione, velocità, l'ansia del pre e dopo-partita e una straordinaria serie di opzioni da orgasmo sportivo. Perfettamente resa la giocabilità del World Cup della Taito, non si può proprio dire di più: appena mettete il piede fuori dalla porta di casa, sapete cosa fare...

negli U.S.A. . Entrambe le versioni hanno una visione dall'alto, che ricorda molto da vicino un paio di coin op apparsi qualche mese fa nelle sale giochi di tutto il mondo: la definizione grafica è incredibile, e possiamo affermare senza paura di smentita che non riuscirete a capire se il vostro computer si sia improvvisamente trasformato in un Amiga o meno!

Il gioco, regolato da tutti i crismi dello sport reale, si comanda molto semplicemente selezionando con il pulsante di fuoco il giocatore da comandare e facendolo poi correre e scalciare in ogni direzione con il joystick: dietro questa semplicità si nascondono comunque numerose possibilità, che comprendono pallonetti, passaggi di testa, tiri ad effetto e persino rovesciate. L'azione si svolge rapida e precisa sin dalla prima partita, ed ogni goal viene giustamente premiato non solo da un colossale messaggio lampeggiante, ma persino da un replay che si avvale dell'utilizzo di un videoregistratore simulato per ripresentare le nostre gesta.

Un'altra caratteristica affascinante ed innovativa è — solo nella versione outdoor — la possibilità di improvvisi acquazzoni, completi di tuoni e fango: chi di voi ha provato ad entrare in scivolata su un centravanti avversario su di un campo bagnato avrà già capito quali problemi possa causare questa situazione, vero?

Oltre a queste particolarità secondarie, MicroProse Soccer ha un'altra novità, data dai numerosi menu accessibili in qualunque momento: questi vi permettono di modificare veramente ogni parametro del gioco, e vi danno la possibilità di accedere ai vari tipi di tornei proposti. I tornei sono giocabili a qualunque livello, dalla partita amichevole al campionato mondiale, e ci danno la possibilità di misurarci con squadre sempre più forti sino a raggiungere le vette con l'incontro con il mitico Brasile, da cui difficilmente usciremo vincitori.

Cosa altro dire di questo programma? Jops ha fatto come sempre un ottimo lavoro, e siamo sicuri che passerà parecchio tempo prima che qualcuno scriva un gioco di calcio migliore di questo.

Non avrei mai creduto di potermi trovare un giorno a scrivere un simile commento: come i lettori più affezionati sanno bene io ODIO i giochi sportivi ed in particolare il calcio, ma questa volta sono rimasto conquistato dal gioco sino a che con un'azione di forza il resto della redazione mi ha strappato dal monitor. Distrutto dai miei tentativi di battere la squadra Argentina, non ho trovato nemmeno la forza per trasformarmi nel vendicativo Caporedattore Mascherato, così ho dovuto per forza andare a comprarmi una copia del gioco. Nella tranquillità di casa mia, ho così potuto apprezzare ancora una volta la qualità "da sedici bit" di MicroProse Soccer, che riesce ad essere divertente persino nella sua bizzarra versione indoor con il portiere corazzato come un quarterback di football americano. La qualità è sempre altissima e... beh, non fatemi perdere altro tempo: andate a comprarvene una copia, e non vi pentirete!

PRESENTAZIONE 96%
C'è veramente ogni opzione concepibile, ed il manuale è nel solito stile ineccepibile della MicroProse.

GRAFICA 98%
Una volta che il gioco comincia, non riuscirete a capire come il vostro 64 si sia trasformato in un Amiga!

SONORO 84%
La colonna sonora escludibile è veramente molto buona, e comprende persino un pezzo (quando il tempo sta per scadere) che sembrà venire direttamente da "Blade Runner"!

APPETIBILITA' 96%
Voglio proprio vedere chi avrà il coraggio di giocare con un altro programma sapendo che in giro c'è questo MicroProse Soccer...

LONGEVITA' 100%
Se mai riuscirete a battere il Brasile, potete sempre organizzare tornei con i vostri sette amici preferiti, o cimentarvi nella lega americana, oppure...

GLOBALE 95%
Anche se odiate il calcio, non avrete la forza di staccarvi da questo gioco!

ZZAP! TEST

DOUBLE DRAGON

Melbourne House, C64

Era da un pezzo che nessuno rapiva la vostra ragazza (Circa quindici giorni, Ed.), e finalmente la routine ricomincia con un bel sequestro come si deve, questa volta ad opera di una banda di punk metropolitani.
Voi, nei panni di un esperto di arti marziali che ha senz'altro imparato a menare le mani nella scuola rionale del protagonista di Renegade e vi siete specializzati facendo da controfigura a quello di Target Renegade nelle scene più pericolose del suo gioco, iniziate sbadigliando per la monotonia ad attraversare a piedi la città (Ma questi non hanno mai sentito parlare di autobus? Ed.), alla ricerca della fanciulla.
Da soli oppure aiutati nell'impresa da un vostro vecchio amico che riesce ad assomigliarvi in maniera impressionante, raggiungete il primo quartiere infestato dalla feccia umana, e cominciano a volare i primi cazzotti. Il vostro personaggio su schermo è capace di compiere un sacco di mosse terribilmente fastidiose come dare gomitate nello stomaco o tirar calcioni sugli incisivi degli avversari, e sfruttando eventualmente le simili abilità dell'amico riesce ben presto a compiere delle vere e proprie stragi di "ragazzi selvaggi".
Ogni avversario va colpito molte volte prima di cadere a terra, e fortunatamente la stessa cosa vale anche per voi, che potete comunque stramazzare per ben cinque volte prima di dichiararvi definitivamente sconfitti.
Procedendo lungo il percorso, potete poi raccogliere le armi sempre più letali di cui sono forniti i vostri avversari per sfruttarle poi a vostro vantaggio: fruste, bastoni, pugnali e grossi bidoni di benzina sono solo alcune delle possibilità, e più si avanza nel gioco e più queste armi diventano efficaci.
I quadri, a scorrimento sia orizzontale che verticale, vengono caricati singolarmente con una procedura piuttosto scomoda che vi porterà attraverso foreste, segrete, ed infine nella fortezza del cattivissimo capo dei punk, che è addirittura armato di una potentissima mitragliatrice. Sconfiggetelo, e dovrete atterrare il vostro geloso amico/aiutante per avere l'esclusiva nel carnet di appuntamenti della ragazza, almeno sino al prossimo rapimento.

Non posso certo dire che questa versione casalinga di Double Dragon **mi abbia esaltato particolarmente: una gran parte del fascino del coin op era data dagli sprite grandi e bene animati, mentre tutti gli elementi di questo programma sono invece minuscoli e nemmeno troppo definiti. Il tutto ricorda molto da vicino** Target Renegade, **ma la mancanza di musica e la monotonia dei combattimenti rende questo titolo decisamente diverso dal programma suddetto. Quello che rende interessante Double Dragon è, come nella versione da bar, la possibilità di interagire con una buona parte dello scenario arrampicandosi su scale, scendendo in tombini, saltando da una parte all'altra e generalmente sbucciandosi in continuazione le ginocchia, ma nonostante tutto ho trovato questo aspetto troppo poco sviluppato perché si possa dire di avere trovato un nuovo concetto di gioco. La possibilità di affrontare i nemici in due certo gioca a favore del programma, tuttavia il multiload è laborioso e decisamente scomodo... insomma, provatelo a fondo prima di comprarlo, o potreste avere delle spiacevoli delusioni.**

▼ *Quali pericoli si nasconderanno fra queste mura per il nostro impavido e vendicativo eroe?*

Un po' di ultraviolenza non fa mai male, e Double Dragon la sprizza da tutti i pori: il piacere sadico raggiunge il suo acme quando ci si impadronisce di fruste e mazze, e si inizia l'opera di pestaggio; spesso vengono travolti dalle vostre sciabolate interi manipoli di teppisti e non potete trattenervi dal bisogno di scaricare la tensione accumulata nella giornata lavorativa una volta iniziato. Peccato però che dopo un po' il tutto si scopre piuttosto facile e tedioso: procedere di livello in livello non vi risulterà poi così complicato e il vostro impulso distruttivo sarà inibito dai freni della noia. Se contiamo che il tutto si verifica in un paesaggio non ben riprodotto abbiamo ogni buon motivo per ricordare, a chi fosse ancora in dubbio, che in circolazione ci sono realizzazioni migliori. Un riconoscimento va comunque alla bella colonna sonora iniziale. Per concludere, direi che Double Dragon è uno di quei videogame da giocare dopo la mancata ammissione agli esami, o dopo un licenziamento in tronco, ma solo in quei casi.

PRESENTAZIONE 50%
Solo due opzioni (da soli o in coppia), niente musica (a parte la colonna sonora iniziale) e un multiload biechissimo.
GRAFICA 78%
Fondali realizzati piuttosto bene ma (troppo) parzialmente interattivi si uniscono a sprite molto lontani da quelli del coin-op originale.
SONORO 45%
Qualche abbozzo di urlo campionato quando si colpiscono i nemici e totale assenza di musiche di fondo durante il gioco.
APPETIBILITA' 65%
Essendo un famoso coin-op è potenzialmente interessante, ma...
LONGEVITA' 58%
... si rivela troppo lontano dall'originale per tenere vivo l'interesse.
GLOBALE 59%
Una conversione 'fallita' che tuttavia potrebbe interessare i fanatici del genere, specialmente se possono giocare in coppia.

FAST BREAK

Accolade, C64

Ecco arrivato anche il basket simulator dalla Accolade. I suoi giochi sportivi si distinguono per la fedeltà della simulazione ed in più c'é il vantaggio di non essere continuamente perseguitati dalla fastidiosa quanto incomprensibile pronuncia di Dan Peterson.
Una volta selezionata una squadra (nel modo a un giocatore il computer prenderà il controllo dell'altra) si prendono singolarmente i tre giocatori (squadre molto ridotte a favore di una maggiore possibilità di controllo) a seconda delle particolari capacità da una scelta di sei.
Ora si può passare direttamente al gioco rompi-ossa o passare invece allo schema tattico. Infatti durante la partita puoi controllare un solo giocatore, é necessaria quindi la scelta di una tattica di gioco (presa da una delle 14 disponibili o creata da te) che guidi indicativamente le mosse dei tuoi compagni.
Ma andiamo finalmente sul campo di gioco, lo schermo ne visualizza solo la metà e puoi passare, dribblare, rubare palla, prendere rimbalzi e bloccare;premendo il pulsante invece cambi il giocatore controllato.
Sono anche compresi diversi falli tra cui la violazione dei 24 secondi.
Ci sono anche tre timeout per ogni tempo di cui puoi anche selezionare la lunghezza, insomma cosa volere di più da una simulazione di basket?

▲ *Una simulazione sportiva che ci aspettavamo migliore...*

Non sono sicuramente la più grande appassionata di basketball al mondo, ma Fast Break mi é piaciuto, specie quando giocato insieme a qualcuno. D'altra canto il gioco contro il computer é quasi impossibile. Provi solo a cambiare giocatore che nel frattempo gli avversari hanno conquistato palla e fatto un canestro da tre punti da distanze proibitive e NON SBAGLIANO MAI! Ah si, c'é un'aitra cosa che non mi é piaciuta molto, l'azione é molto confusionaria e lo schermo non scrolla per niente, così quando si arriva al centro dello schermo (proprio nel mezzo della vostra azione) ci si ritrova con un fastidiosissimo quanto disorientante cambio di schermo. Se avete fratelli, sorelle , amici, vicini di casa fateci qualche partitina, per due giocatori é veramente grande. In caso contrario vi conviene tirare fuori il vecchio International Basketball, non avrà la profondità di Fast Break, ma é sicuramente più giocabile.

Di solito le uniche volte in cui mi cimento con il basket é quando siedo in poltrona davanti alla televisione con un pacchetto di patatine. Fortunatamente anche in questo caso non ho dovuto spostare il sedere da un comodo appoggio per passare un quarto d'ora di fuoco a far soffrire Kati in un bel doppio (e vincendolo per 12-2). Giocato da soli, però, non é altrettanto coinvolgente ed anche l'azione é alquanto convulsa. Penso che se quelli della Accolade avessero passato un po' più di tempo a curare lo scrolling e l'esecuzione invece di dedicare tante attenzioni al lato puramente strategico, che non mi sembra neanche tanto interessante, avrebbero certamente ottenuto un bel gioco. Non fraintendetemi, quella che hanno fatto non é proprio brutto, avrebbe semplicemente potuto essere meglio. In ogni caso dategli un'occhiata prima di acquistarlo, é più prudente.

PRESENTAZIONE 78%
Opzioni per due giocatori, scelta di lunghezza dei tempi di gioco, timeout, piccoli diagrammi ed altro, ma nessun livello di abilità.
GRAFICA 70%
Gli sprite sono ben disegnati ma l'azione e lo scrolling creano confusione.
SONORO 44%
Il solito rumore bianco del pubblico in aggiunta agli effetti di palla rimbalzante.
APPETIBILITA' 68%
La quantità di opzioni e parametri lo rendono difficilmente comprensibile all'inizio.
LONGEVITA' 71%
Ma una volta presa la mano...
GLOBALE 68%
Una limpida simulazione sportiva che si esprime al meglio soltanto con due giocatori.

GUERRILLA WARS

SNK/IMagine, Cbm64, Spectrum, Amstrad

Sembra che gli eroi e i difensori della libertà non abbiano proprio un attimo di riposo, in questo periodo. Non avete fatto in tempo ad uccidere il dittatore Fernandez che subito ne rispunta un altro; e l'allusione al gioco della Image Works non è casuale perché sempre di shoot'em up si tratta — e nuovamente a sfondo bellico e con scorrimento verticale; il fine ultimo è l'assassinio del "villain" della situazione, anch'egli dittatore in Sudamerica.

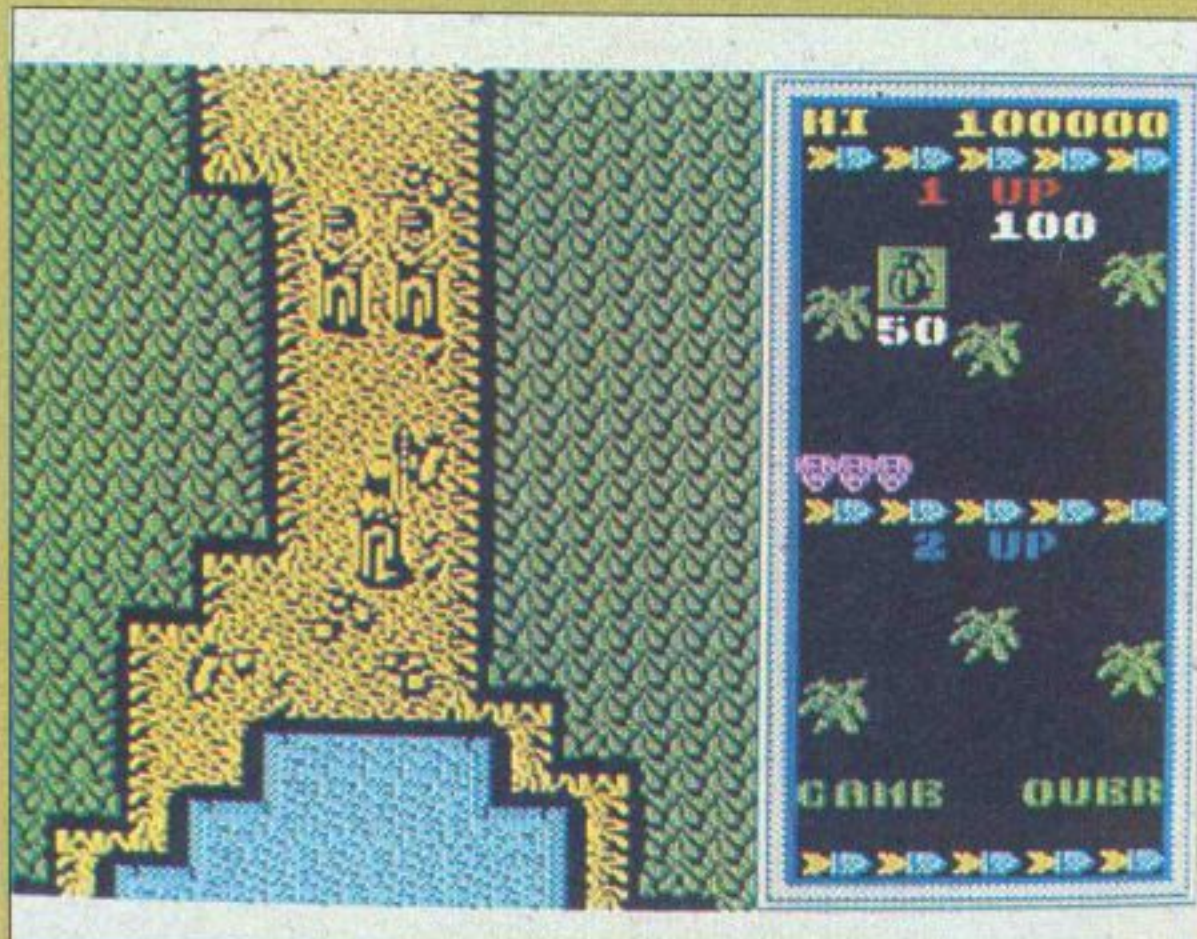
Voi impersonate l'eroe della resistenza (singolare la somiglianza con Che Guevara) che viene spedito (volendo, anche insieme ad un suo compagno) come infiltrato nel campo militare in cui il Perfido risiede: naturalmente esso è pattugliato in lungo e in largo dai suoi uomini e costellato di avamposti con mitragliatrici e varie trincee.

Guerrilla War può essere giocato, come abbiamo accennato, in due contemporaneamente ed è in perfetto stile Ikari Warriors, con tanto di scrolling verticale verso l'alto. Inutile dire che dovete sparare un po' a tutto quello che vi si para davanti tranne che a degli ostaggi che anzi dovrete liberare visto che sono legati a dei pali. Mentre infatti liberandoli vi verranno attribuiti dei punti, qualora doveste colpirli per sbaglio il vostro punteggio sarà ridotto: un ottimo sistema per assicurarsi che il giocatore non spari all'impazzata. L´arsenale del 'simil-Che' si estende a una scorta di granate, e vi sono bazooka e lanciafiamme da raccogliere dopo lo sterminio di intere truppe di soldati.

E' possibile pure guidare dei carri armati sparsi qua e là lungo il percorso — dopo esservi entrati, naturalmente — i quali però hanno autonomia di carburante limitata e sono sensibili all'urto con mine e granate: se vi trovate al suo interno quando esplodono, siete fritti. Alla fine di ogni stage — dopo esservi aperti la strada a colpi di bazooka, lanciafiamme e granate attraverso ponti, villaggi e postazioni nemiche — trovate un mega-avversario da distruggere, finché nell'ultimo livello, quando la vittoria è ormai quasi vostra, appare il temuto, odiato despota: come si dice, cavoli vostri!

▼ *Lo screen di caricamento del gioco...*

Direi che non c'è proprio niente che possa attrarre in questo Guerrilla War: è un clone insoddisfacente di qualsiasi tipo di shoot'em up bellico vi venga in mente, cioè un Commando, un Rambo, un Ikari Warriors. Assenti spunti che valga la pena sottolineare. La grafica è obsoleta, demenziale e sembra generata da un'intelligenza ottusa, per non parlare della giocabilità — spesso le truppe appaiono senza lasciarvi neanche il tempo di replicare alle loro sventagliate di mitra. Giocare in due conferisce maggior spessore al gioco (oramai è un assioma) ma la sostanza rimane quella. "Forse l'Imagine voleva sfruttare il nome di richiamo" azzarderà qualcuno; sì, ma quale richiamo? Guerrilla War non era un successo neppure in sala giochi.

▼ *Un'immagine di* Guerrilla War *in versione Commodore: un'altra conversione-fiasco*

▲ *Lo scenario monocromatico della versione Spectrum...*

VERSIONE AMSTRAD

Il confronto con lo Spectrum è, come accade spesso, inevitabile: in questo caso si perde un po' in definizione grafica ma si guadagna in colore, migliorando quindi la giocabilità. L'azione 'in coppia' è anch'essa un po' più controllabile, ma questo non aggiunge poi un granché al tutto. Buona la colonna sonora, con qualche effetto sonoro 'sparacchioso'. Il livello di gioco è abbastanza 'duro', comunque, per cui lo raccomando soltanto agli Amstradisti dal polso d'acciaio e dal fegato di piombo — altrimenti ripiegate pure su Operation Wolf.

GLOBALE AMSTRAD: 59%

VERSIONE SPECTRUM

Se voleva assomigliare ad Ikari Warriors, beh, non ce l'ha fatta. Guerrilla War viene totalmente fiaccato dal problema della scelta monocromatica: troppo facilmente i soldati ed i carri armati si confondono con lo sfondo, rendendo il tutto una poltiglia ingiocabile. Il multi-load poi non fa che peggiorare le cose, e l'opzione per due giocatori è un vero casino. Certo, se avete nostalgia di Ikari Warriors e lo avete già regalato a qualcuno oppure lo avete buttato per sbaglio, potreste farci un pensierino. Comunque vi abbiamo avvertiti...

GLOBALE SPECTRUM: 58%

Lo sapevo! Ero sicuro che qualcuno avrebbe prima o poi scritto la versione home di questo biechissimo coin-op. Gli sprite enormi non riescono a nascondere la pietosa povertà di idee dei programmatori, e sia il coin op che questa sua immonda discendenza sono poco più che una laida scopiazzatura di Ikari Warriors.

Nonostante questo, non posso scatenare le mie ire ultraviolente sui programmatori del gioco (che si sono limitati a riprodurre un coin op), ma dovrei andare a massacrare gli ideatori direttamente in Giappone. Purtroppo, i miei impegni di vigilante mi impediscono di lasciare l'Italia in questo periodo dell'anno, e mi dovrò limitare ad un commento personale sulla qualità della versione per home computer... Mettiamola così: la grafica è BRUTTA, l'animazione e lo scrolling APPROSSIMATIVI, l'azione assolutamente INGIOCABILE ed il sistema di comando ORRIBILE. L'unica cosa che si salva è la musica, che rientra nei limiti della decenza: sono sicuro che non vi farete spillare 18000 lire per un po' di musica, vero?

PRESENTAZIONE 50%
Del gioco c'è poco da capire, ma almeno le istruzioni in italiano ci sono.

GRAFICA 30%
Orrenda. Meglio non pronunciarsi.

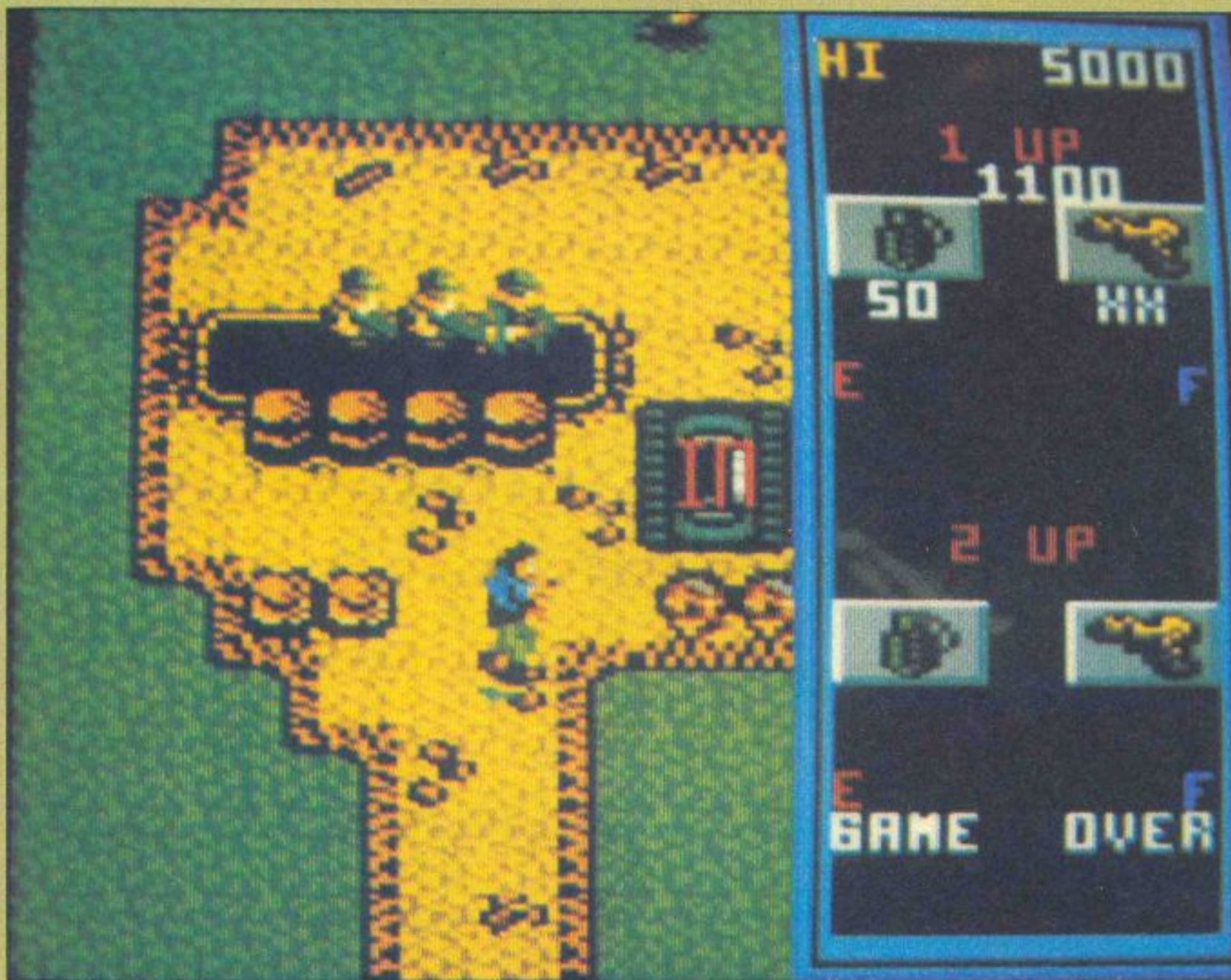
SONORO 42%
Niente di speciale, i soliti spari qua e là.

APPETIBILITA' 43%
Un coin-op già poco famoso, ed una home-version che crediamo lo sarà ancora meno.

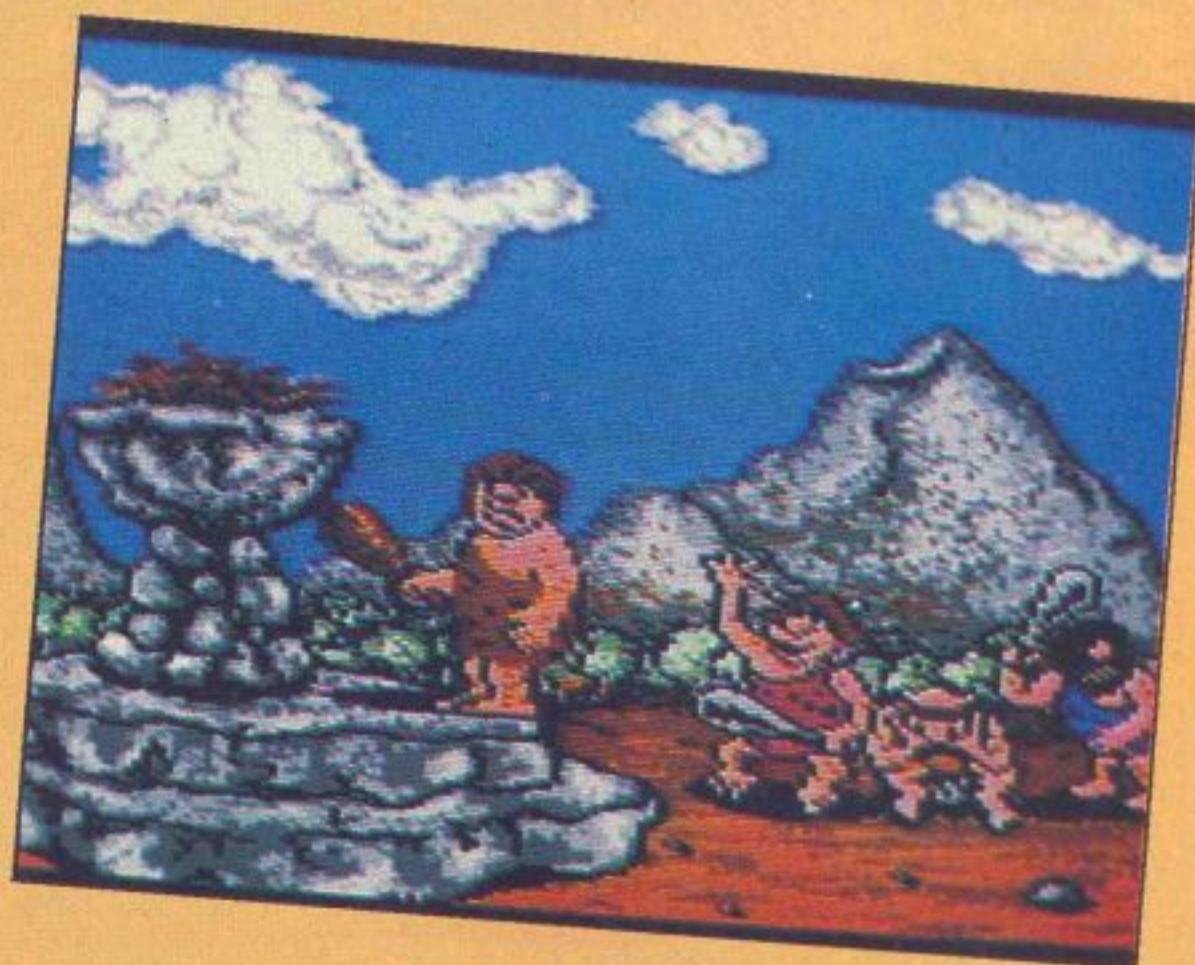
LONGEVITA' 35%
Per nulla stimolante. Non faticherete molto a mollare.

GLOBALE 33%
"Guardati dal Guerrilla War perché renderà inerti i tuoi desideri e farà tedio delle tue giornate..." (Videonomicon, Libro Terzo, XII-XXI)

... e quello molto colorato ma altrettanto deludente della versione per Amstrad CPC ▼

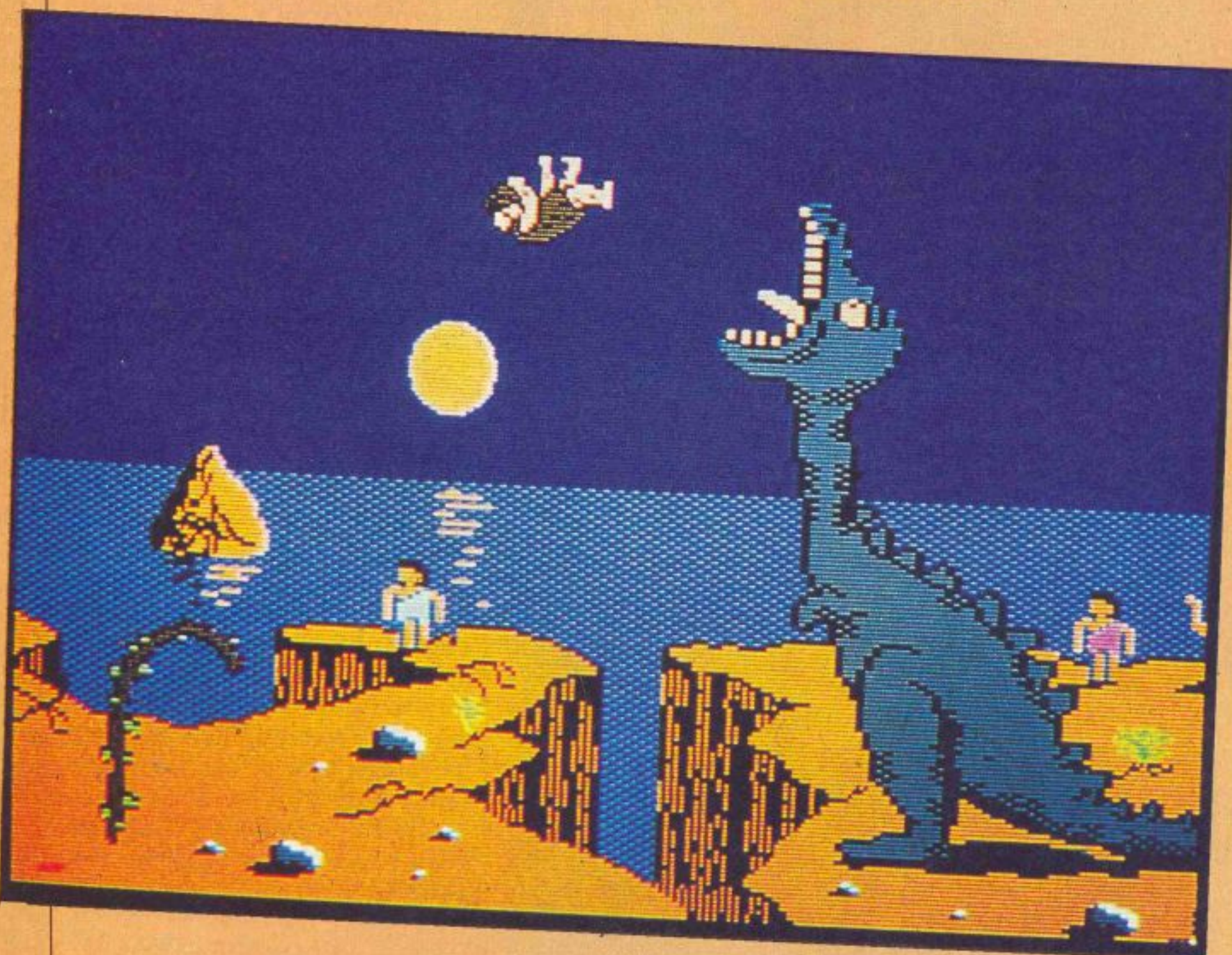
TEST

CAVEMAN UGH-LYMPICS

Electronic Arts, Cbm64

Chiedete a chiunque quando ebbero luogo per la prima volta le Olimpiadi e probabilmente vi risponderanno nell'Antica Grecia — ma è un errore. Sconosciuti alla maggior parte della gente, i primi Giochi ebbero luogo molti secoli prima, ai tempi delle bestie feroci e degli abitanti delle caverne. Erano chiamati le Ugh-limpiadi (gran fanfara d'apertura: da dadada da da da DAAAAAA!).
I Giochi erano solo per i più duri, abili ed atletici cavernicoli della Terra — o anche per chiunque abbastanza stupido da prendervi parte. La competizione constava di sei eventi: Scontro con Clave, Accensione del Fuoco, Lancio della Compagna, Tana del Dinosauro, Fuga dalla Tigre e Dinocorsa.
La preistoria conosceva una quantità di individui che avevano raggiunto un alto status atletico e godevano di grande fama in ogni caverna. Tra questi, atleti come Vincent, Gronk, Crudla, Glunk, Thag e Ugha. Voi avete la possibilità di impersonare uno di questi eroi nella grande contesa.
Dopo aver selezionato il vostro personaggio e scelto uno sponsor (come Carni di Mammut Bzunk o Profumi Belpuzzo) potete selezionare la pratica o un evento, dare un'occhiata ai record o partecipare all'intera competizione. Gli eventi si disputano in quest'ordine:
Lancio della Compagna: dovete roteare su voi stessi — muovendo il joystick in circolo — e lanciare la vostra ragazza il più lontano possibile.
Fuga dalla Tigre: in questo evento dovete agitare il joystick per sfuggire alla tigre dai denti a sciabola che vi dà la caccia, ed arrampicarvi su un albero alla fine della corsa, altrimenti la tigre vi catturerà e farà a fettine.
Accensione del Fuoco: per vincere dovete suscitare la fiamma prima sfregando insieme due ramoscelli e poi soffiando per mantenerla viva. Se volete, potete anche dare una clavata al vostro avversario.
Duello con Clave: questo è un pezzo di completa violenza irrazionale. Sfondate il cranio del vostro avversario prima che lui lo faccia col vostro.
Dinocorsa: cavalcate il vostro fido lucertolone da corsa sul duro terreno e tagliate il traguardo per primi.
Tana del Dinosauro: con una lunga asta di legno sottobraccio saltate il baratro e balzate sulla testa della bestia, senza lanciarvi al di là dell'orizzonte.

▼ *Altre due immagini di* Caveman Ugh-Lympics... ▲

Quando ho visto Caveman Ugh-lympics la prima volta l'ho trovato divertente e simpatico da giocare ma dopo poche partite l'humour cominciava a scemare, facendo rimanere soltanto — secondo me — un classico gioco in stile sportivo. La grafica è bella, con grosse, ben disegnate sagome che saltano, corrono e se le danno di brutto, per il divertimento di tutti (la scenetta iniziale è particolarmente buffa). D'altra parte l'approccio col giocatore non è complessivamente dei più felici: già vedo scene di frustrazione a causa del sistema di caricamento. Ad ogni modo se siete il tipo di persone che amano ridere e vedere una scena buffa ripetersi trovandola sempre divertente, allora Caveman Ugh-lympics è ciò che fa per voi.

La gara di 'accensione del fuoco' in pieno svolgimento...

Qui a sinistra e sotto due immagini del 'salto del dinosauro'

Yeah! Finalmente una vera alternativa all'infinita schiera di varianti olimpiche e non. Questo è divertimento maledettamente puro — il mio evento preferito è l'accensione del fuoco, perché l'espressione del volto del vincitore è terribilmente ridicola! La grafica è a grossi sprite, colorata e da cartone animato; solo lo scrolling delude un po' in un paio di eventi; i motivetti "cattivi", d'altro canto, mi fanno impazzire. E' proprio tonificante avere un gioco così da recensire: quindi uscite, compratelo e fatevi una risata — se sopportate i sistemi a multi-caricamento, naturalmente.

Ugga, uggaaa, nif, nif, clunk — yeah! proprio il mio tipo di gioco questo. Andare in giro con un paio di mutandoni pelosi, bastonare il cranio agli irsuti Gronks e saltare come pazzi sfrenati sui dinosauri — proprio quello che amo di più. La Electronic Arts ha davvero superato se stessa per offrire il maggior numero possibile di dettagli 'carini': potete vedere i vostri simili volare in mare, pestare loro il cranio e comportarvi insomma come un molto irresponsabile individuo preistorico. Forse gli eventi non durano tanto quanto in un sacco di altre più serie e ambiziose simulazioni sportive — ma non m'importa affatto. E' tanto divertente vincere una gara di accensione del fuoco o una Dinocorsa quanto lo è aprirsi la strada al successo eseguendo un tuffo o saltando ostacoli. Ehm... se vogliamo escludere il lancio della fidanzata, naturalmente...

PRESENTAZIONE 53%
Eccellenti tocchi d'animazione ma lungo sistema multi-load.

GRAFICA 85%
Sprite grandi e simpaticamente animati, ma scrolling insufficiente in alcune occasioni.

SONORO 56%
Simpatici i motivetti "cattivi", ma c'è un po' di monotonia

APPETIBILITA' 81%
Divertente a tutta prima per il senso dell'umorismo e la varietà degli eventi...

LONGEVITA' 69%
... ma alla fine potrebbe diventare noioso. Tuttavia, c'è sempre un record da battere.

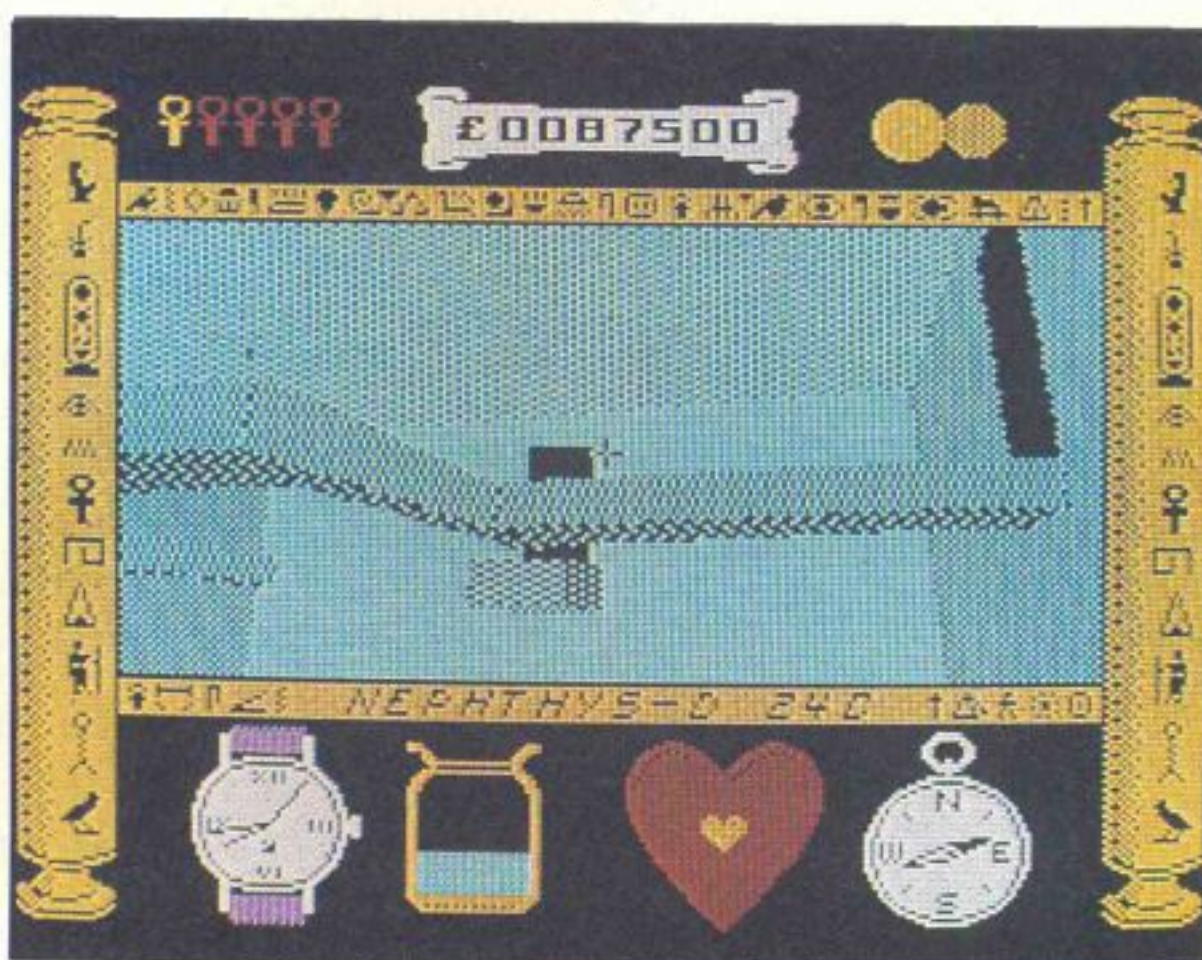
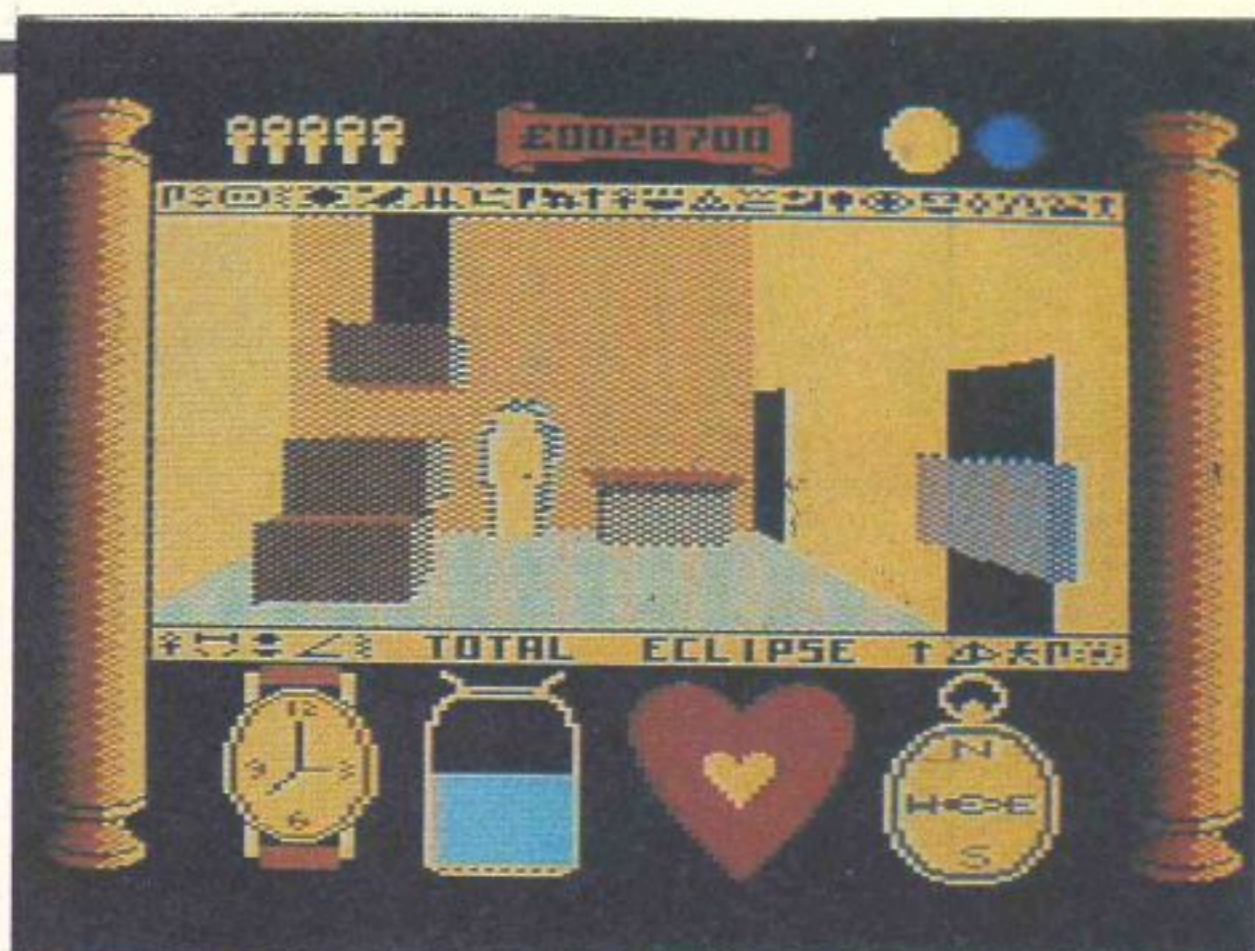
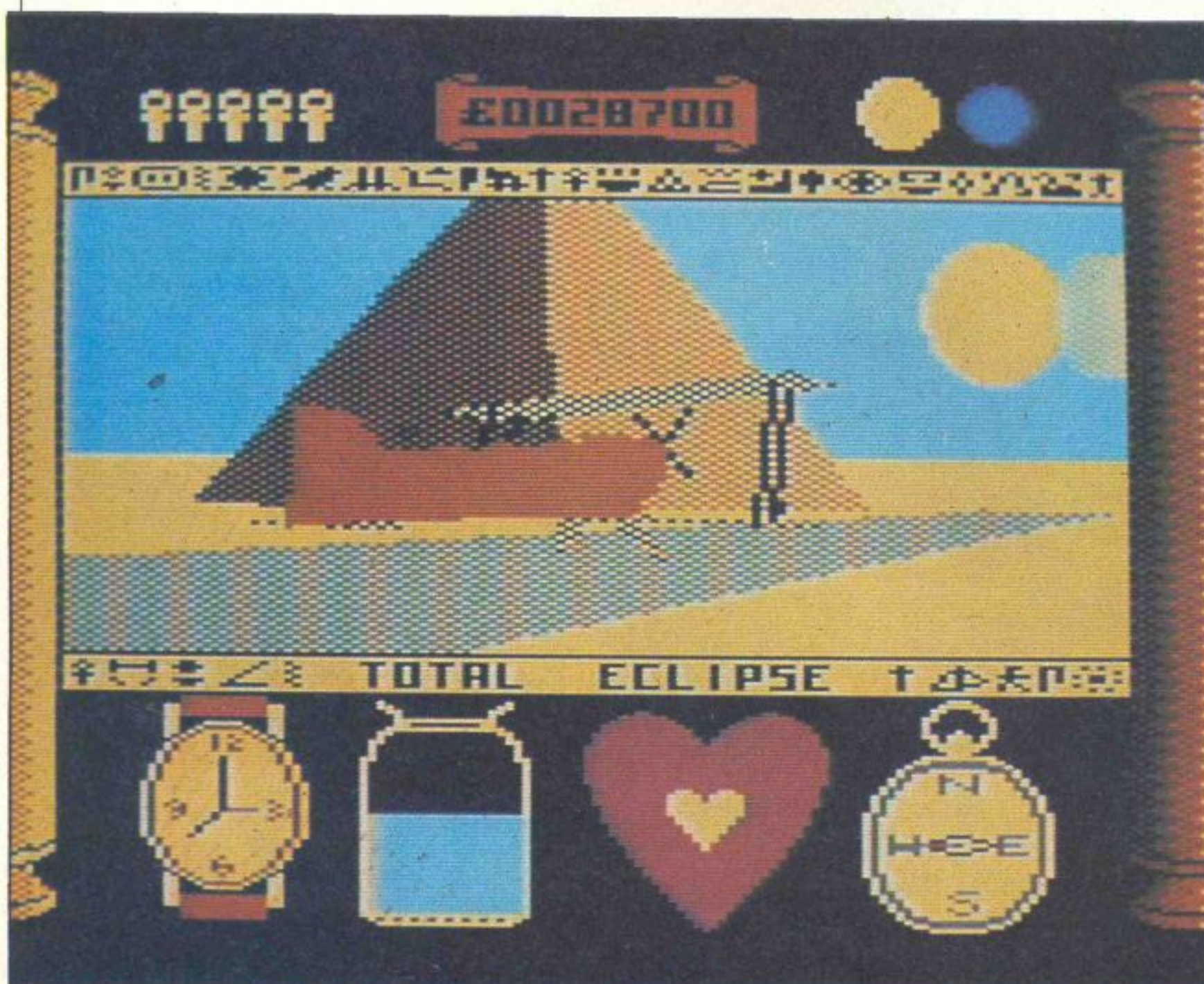
GLOBALE 80%
Un buon investimento se volete divertirvi per un paio di settimane.

ZZAP! "Gioco Caldo"

TOTAL ECLYPSE

Incentive; per C64, Amstrad, Spectrum

Con giochi come Driller e Dark Side al loro attivo, la Incentive ha sguazzato nel successo fino alla nascita della Freescape. Con un incremento del 15% della velocità ed un maggior numero di stanze (50 in tutto), la Freescape si appresta a raggiungere le più alte vette.
Le origini di Total Eclipse giacciono nella notte dei tempi, quando l´Egitto era una potente nazione e la sua forza era conosciuta ovunque, lungo il Mediterraneo. I sudditi del paese, stanchi dei numerosi sacrifici umani al loro dio Sole si ribellarono, attirando però su di loro la maledizione del Gran Sacerdote.
La maledizione non si manifestò con pestilenze o invasioni di cavallette, ma andò ad occultarsi attorno alla gigantesca piramide contenente il tempio dedicato al dio Sole. Alla prima eclisse totale sulla piramide la Luna

▲ Qui sopra la versione Amstrad; sotto, la versione Spectrum e C64 (foto grande)...

sarebbe esplosa causando un disastroso bombardamento meteoritico su tutto il mondo, la maledizione é quindi rimasta inattiva fino ad ora.
Venendo ora a tempi più moderni, in particolare al 26 Ottobre 1930, vestite i panni di un esploratore trovatosi nel posto giusto ma, sfortunatamente, al momento sbagliato. A due ore esatte dalla fine del mondo, mentre la Luna in cielo compie il suo mortale cammino verso l´ultima eclisse totale.
Cominciate l'avventura accanto al vostro fedele biplano e, appena entrati nella piramide, il claustrofobico mondo dell'antico Egitto riprende vita grazie alle moderne tecnologie della Freescape. Sarcofaghi, casse ricolme di tesori, scale, sorgenti d´acqua ed altri oggetti ancora attendono solo di essere ispezionati. Anche se non fa male raccoglierne qualcuno lungo la via i tesori non costituiscono comunque il vostro obbiettivo primario. Raccogliere ankh, croci egizie, può essere utile in quanto chiavi per aprirvi la via alle locazioni successive.
Come protezione siete armati con una pistola ed un numero limitato di colpi. Anche se ci

SPECTRUM

Ora Driller sembra lento in confronto all'ultimo soggetto della serie Freescape. Come in Dark Side il disegno monocromatico di ogni camera giova moltissimo all'atmosfera veramente realistica ed inquietante, il tutto completato dal semplice ma molto efficace battito del cuore che vi accompagna durante tutto il gioco. E' bello sapere che per il vecchio ZX vengono ancora prodotti dei capolavori del genere.

GLOBALE 91%

▲ Ancora una foto della versione per C64

sono un numero limitati si bestiacce come mummie o scarabei nella piramide l'arma può tornare utile per diversi scopi, per aprire casse e porte o per i geroglifici.
Oltre che per l'incombente fine del mondo, la morte può raggiungervi per disidratazione (evitabile riempiendo accuratamente la propria bottiglia ad ogni sorgente) o per un attacco di cuore determinato dall'eccessivo affaticamento. I battiti del cuore infatti aumentano per avvelenamento o cadendo da qualche sporgenza e possono essere rallentati riposando un po', il tempo però é tiranno e l'eclisse si avvicina sempre più.
Giocato in tempo reale Total Eclipse non dovrebbe dare particolari problemi per i veterani degli altri giochi della Freescape. Ricalca infatti gli schemi e lo stile di gioco dei suoi predecessori, ma sono i rompicapo che costituiscono la parte migliore del gioco. Con il suo orientamento adventure, i suoi misteri, la sua ambientazione terrestre il realismo e l'atmosfera che ne risultano sono impeccabili.
I suoi puzzle non sono ristretti all'ambito della singola stanza, ma spaziano occupando così diverse locazioni man mano che si avanza.
Diverse stanze contigue possono formare un unico grosso rompicapo e molti geroglifici devono corrispondere per consentire l'apertura di passaggi verso altre regioni. La presenza di cavi nascosti e piastrelle a pressione sul pavimento danno un senso di pericolo invisibile davvero logorante che può portare a strapparvi i capelli di testa.
Total Eclipse è al momento il miglior gioco della Incentive. I puzzle, i trucchetti e le trappole di una tomba egizia unita alla grafica solida 3D della Freescape di incredibile atmosfera lo rendono una magica esperienza, un programma da non perdere.

Squadra che vince non si cambia. Questa a quanto pare é la filosofia della Freescape, che dopo avere ottenuto grandi consensi con il mitico Driller e Dark Side ci riprova con Total Eclipse. Anche se l'ambientazione é cambiata, ci troviamo questa volta all'interno di una piramide egiziana, il sistema é sempre lo stesso: una grafica 3D in soggettiva con delle prospettive praticamente perfette, una delle più coinvolgenti che abbia mai visto. Ed é proprio su questo che punta molto la Freescape, il gioco in se stesso infatti non é un gran che, un'avventura dinamica labirintica alla ricerca di tesori, chiavi e soprattutto della stanza segreta, e, come già fatto con i suoi predecessori, ci riesce benissimo. Una musica adattissima (o in alternativa l'inquietante effetto sonoro del vostro cuore che batte), la finestra grafica che vi proietta letteralmente all'interno del gioco e una trama particolarmente affascinante danno un quadro completo dell'atmosfera particolare e vagamente inquietante che pervade il gioco. Per il resto il gioco é stato solo lievemente ritoccato in qualche miglioria grafica (anche se resta abbastanza blocchettosa e, quello che più dispiace, non molto varia, del resto cosa si pretende da una grafica animata 3D sul 64?). Mentre costituisce un vero e proprio obbligo per gli instancabili reduci dagli altri due giochi Freescape, chi non li abbia mai visto farebbe bene a darci un'occhiata prima dell'acquisto. Il controllo un po' difficile all'inizio, la relativa lentezza del gioco, la varietà non eccessiva del gioco potrebbe renderlo monotono per alcuni. E' un soggetto a cui avvicinarsi con calma e pazienza in una lunga serata invernale, da soli, in assoluto silenzio e una volta entrati nell'atmosfera del gioco....

AMSTRAD CPC (foto sopra)
C'è un leggero, ma sempre benvenuto, miglioramento nella velocità rispetto alle precedenti pubblicazioni della Freescape. Gli effetti sonori e la presentazione del gioco sono invece quasi immutati. I colori chiari utilizzati creano la perfetta atmosfera per questo tipo di gioco, molto di più che non in Driller o Dark Side. Un acquisto da fare assolutamente, soprattutto se siete dei fans dei precedenti due giochi della Incentive.

GLOBALE 91%

PRESENTAZIONE 87%
La confezione è la solita dei prodotti della serie 'Freescape', con la serie di opzioni save/load/effetti sonori/musica/etc. che sono d'obbligo in questi casi, e — importantissimo — le istruzioni IN ITALIANO.

GRAFICA 95%
E' la vera anima del gioco, l'elemento che ti trascina addirittura fisicamente all'interno del gioco. Non è tuttavia eccessivamente definita, e potrebbe apparire 'lenta' a chi non conosce già i precedenti giochi della serie. A qualcuno di noi ha dato particolarmente fastidio l'effetto 'stipples' — ovvero le strisce che vengono generate dall'uso di una particolare ombreggiatura verticale colorata.

SONORO 91%
La colonna sonora che accompagna il gioco ha un tipico stile 'faraonico' che dà un tocco in più all'ambientazione, così come l'effetto sonoro del battito cardiaco.

APPETIBILITA' 94%
Il fascino dell'esplorazione archeologica e gli arcani misteri egizi uniti ad un'interfaccia di gioco adattissima gli danno un'atmosfera veramente irripetibile.

LONGEVITA' 85%
L'area di gioco é estesissima, può tranquillamente tenervi occupati per settimane, il genere abbastanza particolare non riuscire a coinvolgere così a lungo qualcuno di voi.

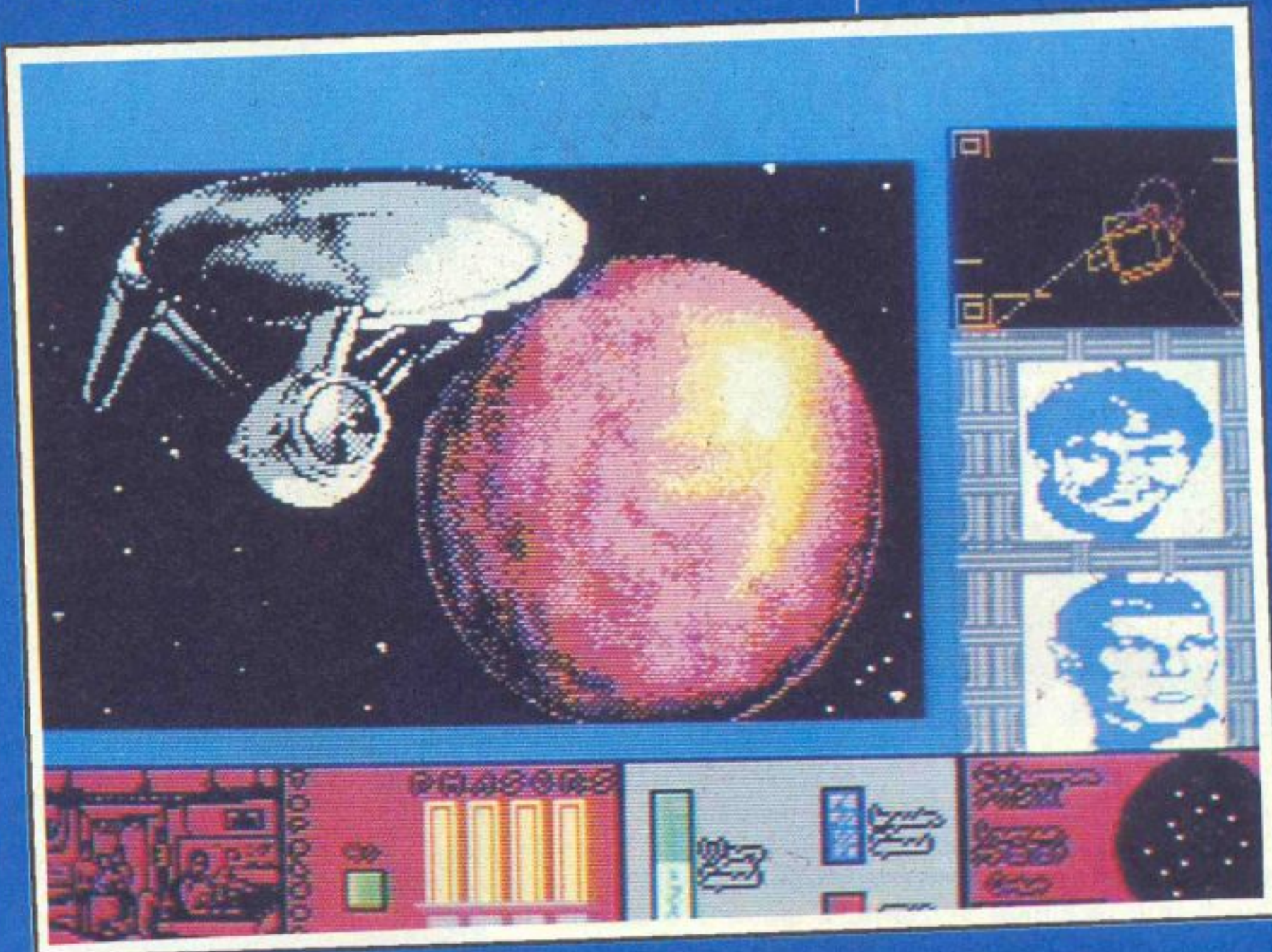
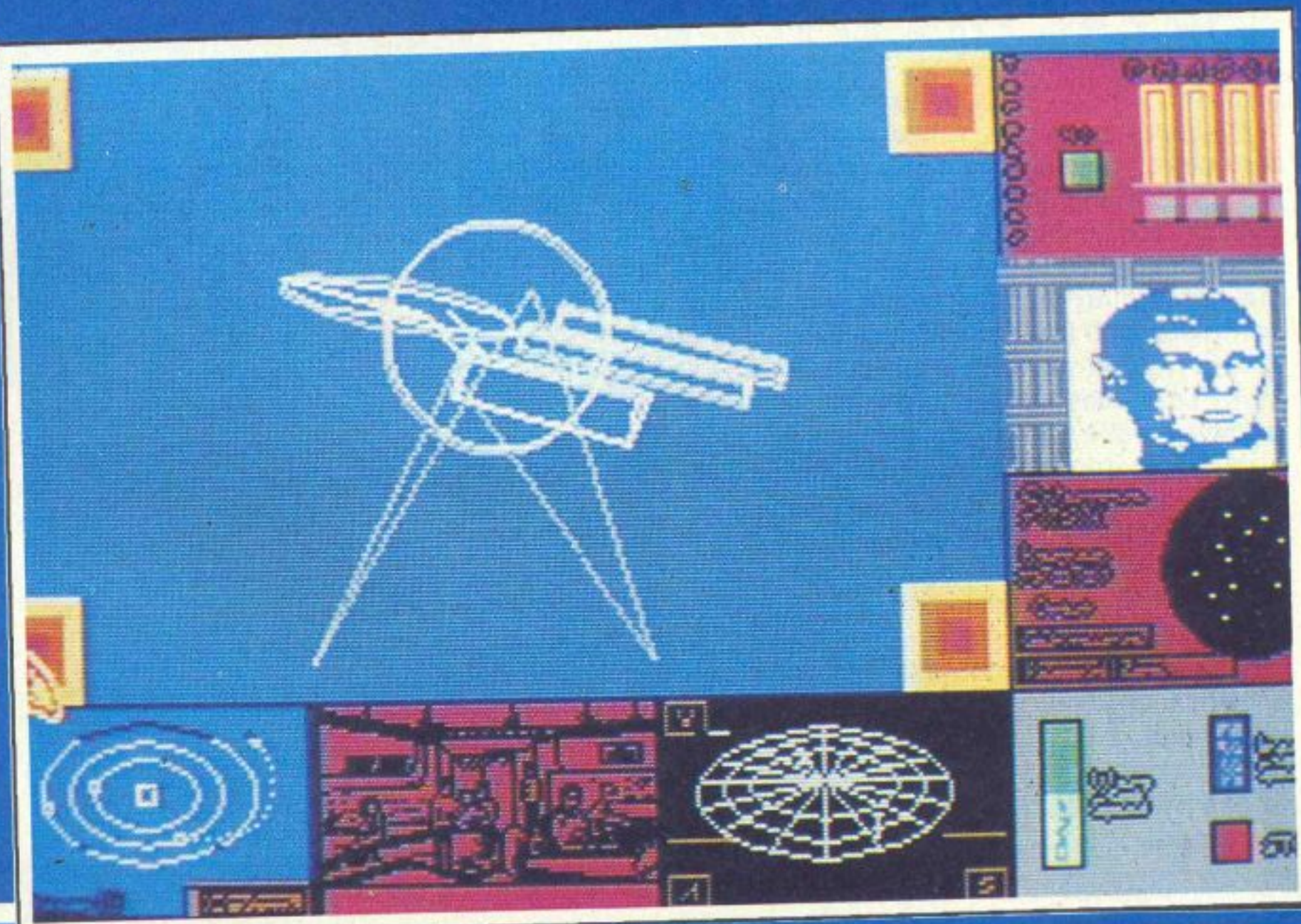
GLOBALE 90%
Un gioco particolare per tutti i patiti dell'effetto Freescape.

STAR TREK
The Rebel Universe

Firebird, per C64, Amstrad CPC

Diario del Capitano: ata Astrale 9107.4
L'Enterprise è sola in un'area sferica di spazio ostile. Secondo le nostre informazioni, i Klingon hanno usato una nuova arma, lo Psimitter, per prendere il controllo di 20 equipaggi della Federazione e dei loro vascelli. Il contatto con ciascuna nave si è interrotto subito dopo che esse sono entrate nell'area per fare luce sulle precedenti perdite, ed ora l'Enterprise sarà l'ultima nave inviata nella zona di quarantena prima che l'intera area sia racchiusa in una sfera di Klein, prevenendo in questo modo l'ulteriore diffondersi degli ammutinamenti. La nostra missione è di trovare l'ubicazione dello Psimitter e annullare i suoi effetti entro cinque anni. Dopo questo periodo di tempo, la Federazione sarà costretta a rendere permanente la Sfera di Klein, chiudendoci per sempre in questo universo ribelle... se prima non cadremo vittime dell'ordigno klingoniano.... Chiudo.

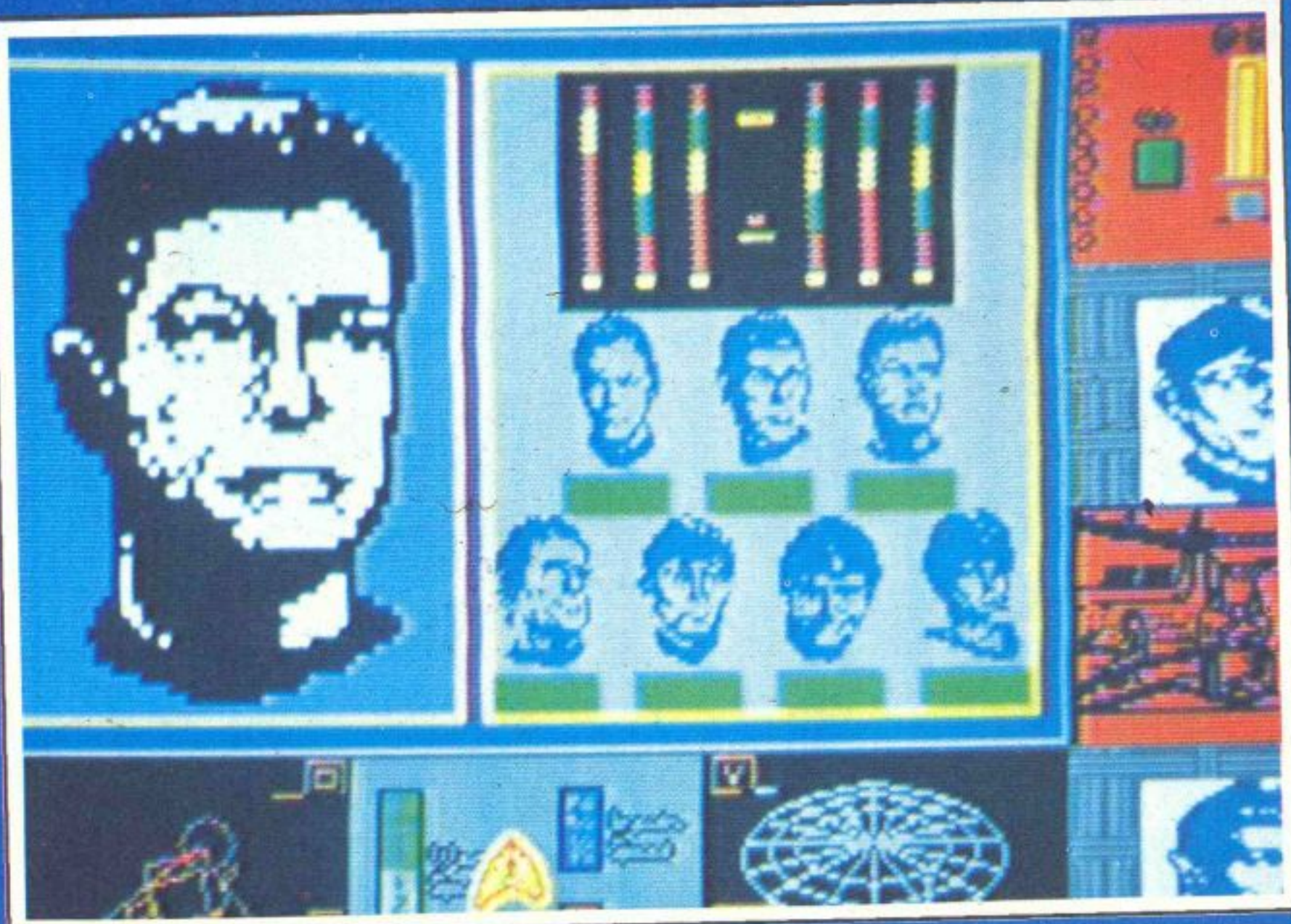
L'equipaggio del ponte dell'Enterprise e i loro strumenti sono a vostra disposizione grazie ad un sistema a finestre che divide il display in sette piccoli schermi, ognuno dei quali può essere attivato immettendolo nel grande schermo principale. I membri dell'equipaggio sono al loro posto convenzionale-Mr Scott ci avvisa del livello di carburante, Chekov controlla i phaser della nave e le torpedini fotoniche, e Sulu è al timone. I tragitti attraverso i sistemi stellari sono tracciati su una mappa stellare rotante-ma una volta all'interno di un sistema solare, l'Enterprise può entrare nell'orbita di ciascun pianeta del sistema. "Clickare" su un pianeta o una stella, passando poi allo schermo di Spock, vi riforni-sce di informazioni riguardo

▼ *Una splendida immagine dell'USS Enterprise (C64)*

▼ *Una rappresentazione vettoriale tratta dalla versione per Commodore 64*

Ecco la versione Amstrad, su cui sapremo dirvi qualcosa (forse) sul prossimo numero

La prima volta che ho visto la versione definitiva di Star Trek **sull'ST, sono rimasto colpito dal sistema a finestre, dalla grafica digitalizzata e dal suono campionato, ma la delusione derivava dalla pochezza del gioco sotto a tutto questo. Comunque, sono felice di dire che la versione per il 64 è sorprendentemente buona. E' molto ben programmata sotto ogni aspetto — la grafica vettoriale in 3D, i sistemi di selezione e persino i suoni, che sono abbastanza simili a quelli della vera Enterprise, possono essere posti a confronto tranquillamente con quelli della versione ST, e lo scorrere del gioco è leggermente più fluido. E' comunque ovvio che il gioco è orientato più verso la strategia piuttosto che verso l'azione-arcade:attaccare le navi nemiche non richiede alcuna abilità speciale-si tratta solo di sbattere il mirino circolare sulla nave e osservarla sparire un numero casuale di colpi più tardi! Non proprio eccitante! Comunque, ogni buon Trekkie troverà appagante scorrazzare per la galassia con Jim e la sua banda.**

alle sue amicizie e a quel che potrebbe succedere se vi ci avvicinate. Ci sono 21 tipi di pianeti, alcuni pericolosi, alcuni che vi forniranno informazioni e oggetti utili per la vostra missione. I pianeti indicati come "Life Supporting" possono essere esplorati da una squadra di atterraggio. Gli ostacoli generalmente custodiscono dell'utile equipaggiamento, ma ogni membro dà il suo suggerimento per superarlo, che può essere azzeccato, senza effetto o causare infortuni alla comitiva. Ci sono 33 tipi di oggetti da trovare sui pianeti, e almeno cinque modi di usarli per mettere fine al piano di ammutinamento dei Klingon.

Al contrario di Paul, non sono mai stato un fan di Star Trek **quindi questo gioco non mi ha impressionato più di tanto. Grafica e sonoro sono ok, con mappe stellari e navi tridimensionali rotanti, e un paio di buoni effetti "Trekkie", ma il gioco è piuttosto inconsistente. Sembra una semplice questione di spostamenti di sistema in sistema, continuando a distruggere le varie astronavi(in un poco impegnativo scontro a fuoco). Anche l'esplorazione dei pianeti non è molto interessante perché il gioco non crea alcuna atmosfera visto che mancano una descrizione dei dintorni o dei dettagli circa gli ostacoli. Le soluzioni dei "puzzle" non sono particolarmente stimolanti e il criterio di scelta del suggerimento sembra essere casuale. Tutto sommato, è molto ben presentato e i fan di** Star Trek **dovrebbero gustarselo, ma chiunque si aspetti un gioco di esplorazione spaziale sulle orme di** Elite **dovrebbe disattivare i suoi phaser in attesa di qualcosa di meglio.**

▼ *Uno screen tratto dalla versione per Amstrad CPC, coi visi di tre personaggi...*

PRESENTAZIONE 87%
Eccellente sistema di selezione a finestre e a icone.
GRAFICA 89%
Molto belli i disegni dei personaggi, veloce la grafica vettoriale delle astronavi.
SONORO 88%
Brillante resa del tema di Alexander Courage, e abbastanza accurati effetti-Enterprise.
APPETIBILITA' 88%
Il sistema di selezione ad icone si fa capire da se per cui non ci vuole molto a calarsi nel gioco.
LONGEVITA' 78%
Una vasta esplorazione, ma se non siete un Trekkie l'azione potrebbe sembrarvi ripetitiva.
GLOBALE 81%
Molto ben presentato ma l'impostazione strategico/avventurosa attrarrà più i fan della serie che non gli arcade fan.

THUNDERBLADE

Sega/US Gold, per C64, Amstrad

• La conversione ultraviolenta e megadistruttiva del fantastico elicottero targato Sega

Chi fra voi ha visitato l'ultimo SIM (l'esposizione dell'elettronica di consumo che si tiene ogni anno a Milano) ricorderà sicuramente come una delle maggiori attrazioni lo stand della Leader, che esponeva lungo il suo perimetro diversi coin-op fra i quali Pac Mania, Afterburner e, in esclusiva assoluta, la versione "deluxe" di Thunderblade, il nuovo quasi-simulatore di elicottero della Sega dotato di un sedile mobile, comandi ultrarealistici e grafica incredibile.
Quelle macchine da bar, sommerse da una marea di videomaniaci, rappresentavano una sorta di preview di quelle che sarebbero state le conversioni dei prossimi mesi: se non esisteva nessun dubbio riguardo alla trasposizione di Pac Mania, pensare alla versione per home computer di Afterburner ed ancor più di Thunderblade aveva strappato più di un semplice sorriso ai cosiddetti "esperti" del settore. Entrambi i giochi presentano infatti nella loro versione arcade una definizione grafica incredibile, una velocità spaventosa e - nel caso di Thunderblade - dei cambiamenti di prospettiva e di scenario assolutamente innovativi.
Da quei caldi giorni di Settembre sono passati parecchi giorni, e non passava settimana senza che in Redazione arrivassero notizie riguardanti questi due ultimi titoli: l'attesa era spasmodica, le speranze sempre più vane e, quando finalmente abbiamo ricevuto una delle prime copie dei giochi, si è scatenata la solita lotta all'ultimo sangue per accaparrarsele. Afterburner è stato così affidato al nostro nuovo collaboratore PC come regalo di benvenuto, e gli sforzi congiunti della intera Redazione non sono riusciti ad impedire che l'ultraviolento Ed (anche se aiutato ogni tanto dal suo cattivissimo alter ego il Capo Redattore Mascherato) ottenesse l'esclusiva per questa recensione. Sentiamo che cosa ha scoperto...
La trama di Thunderblade è una di quelle che si possono

E' il momento d'oro per gli shoot'em up frenetici in soggettiva. Dopo il precursore Space Harrier, Typhoon **e** Afterburner, **ecco arrivare anche** Thunderblade, **tutti famosi coin-op prevalentemente targati Sega. A causa della grandiosità delle relative versioni da bar, le conversioni hanno dato nono pochi problemi ai loro programmatori 8-bit (vedi Afterburner) ma questa è in assoluto una delle meglio riuscite. Anche qui i problemi di definizione grafica sono ampiamente compensati dalla velocità apocalittica con cui gli sfondi sfrecciano sotto il vostro apparecchio lasciandovi con il polso indolenzito a salutare con sollievo i brevi intervalli di caricamento tra un livello e l'altro. Quello che più conta, a parte la cura con cui sono stati realizzati gli effetti tridimensionali (soprattutto nelle fasi in soggettiva) e l'elevata qualità delle animazioni, è che — nonostante la velocità — si riesce a mantenere un'effettivo controllo della situazione. L'alternanza di fasi in soggettiva a sezioni con inquadratura dall'alto (alla Typhoon) dà una certa varietà al gioco, qualità assente invece in soggetti abbastanza ripetitivi come** Space Harrier. **Se a questo aggiungiamo la distruzione globale (alias ultraviolenza) che si semina per lo schermo con l'uso combinato di mitragliatori e missili, il quadro è veramente completo. Ed ora provatevici, ad acquistare Afterburner!!!**

▼ Il potente elicottero in azione sugli schermi dell'Amstrad

...in questa pagina tre screen della versione per C64

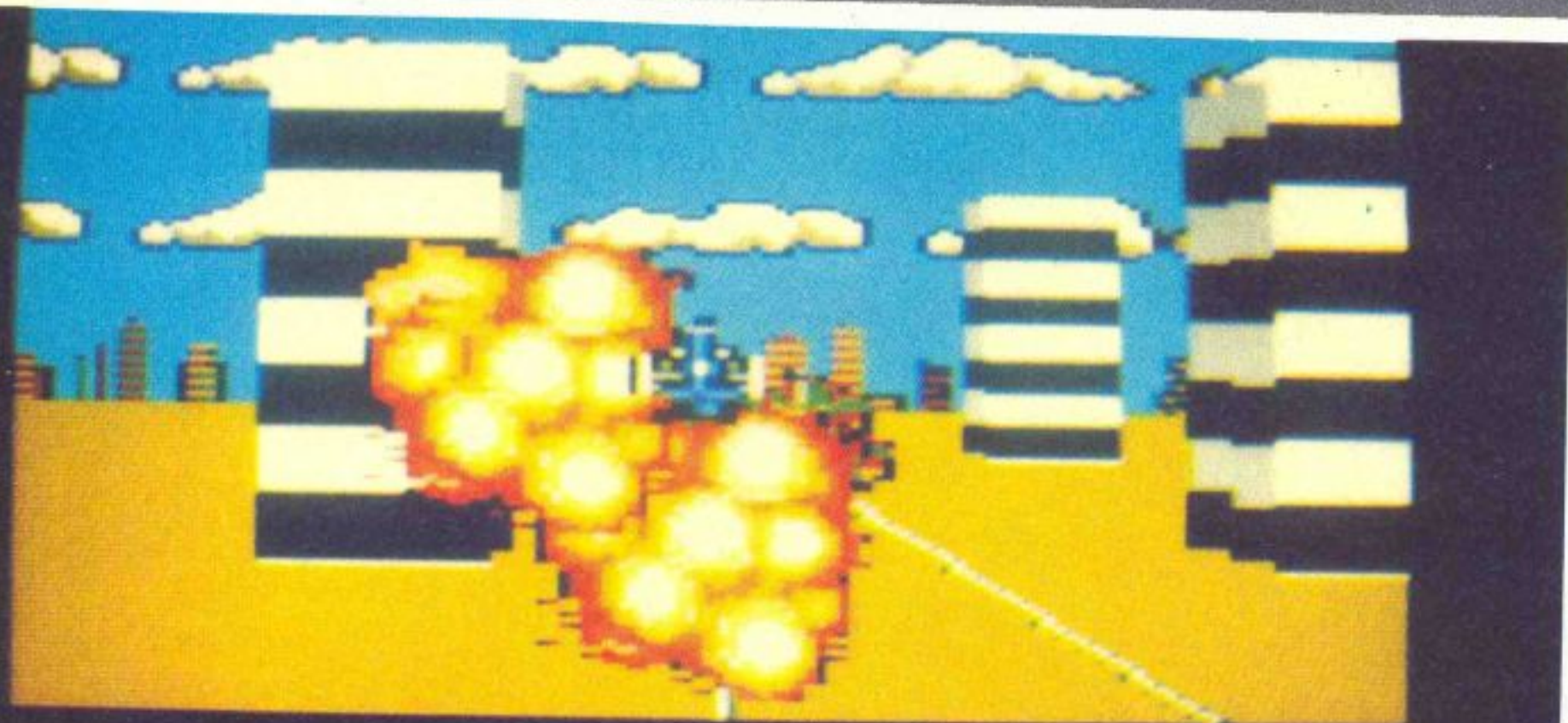
tranquillamente dimenticare: il vostro paese è caduto sotto una crudele dittatura militare e voi, che non siete sufficientemente intonati per poter partecipare al concerto di Amnesty International (Grande!) prendete il comando di un elicottero d'assalto di concezione modernissima e vi impegnate a compiere una missione quasi suicida nel tentativo di distruggere il quartier generale del cattivone di turno.

Il gioco comincia con il vostro decollo da una piattaforma sponsorizzata dalla Pepsi (Quella gente ha le mani dappertutto...): l'elicottero azzurro viene visto dall'alto, e la vostra prima preoccupazione è di evitare le forze militari avversarie di stanza in città cercando di raggiungere il primo quadro del gioco.

Il joystick vi dà pieno controllo dell'elicottero nelle tre dimensioni, rendendovi possibili anche picchiate allucinanti in mezzo ai grattacieli e qualche altra manovra mozzafiato, per altro necessarie per evitare i numerosi colpi dei mezzi nemici. Questi vengono sotto forma di carri armati, elicotteri neri e jeep con cannoncini antiaerei, e vengono distrutti piuttosto facilmente con un singolo colpo delle nostre armi di bordo.

Il pulsante di fuoco comanda infatti due potentissime mitragliatrici ed altrettanti lanciamissili aria-terra, che riescono a scatenare in pochi istanti un vero inferno di fuoco su tutto lo schermo.

Una volta usciti dalla città, la prospettiva del gioco cambia mostrandoci una visione posteriore (tipo quella di Afterburner o Space Harrier, per intenderci) del nostro elicottero, che dobbiamo nuovamente guidare attraverso i grigi grattacieli della città per raggiungere il mare aperto.

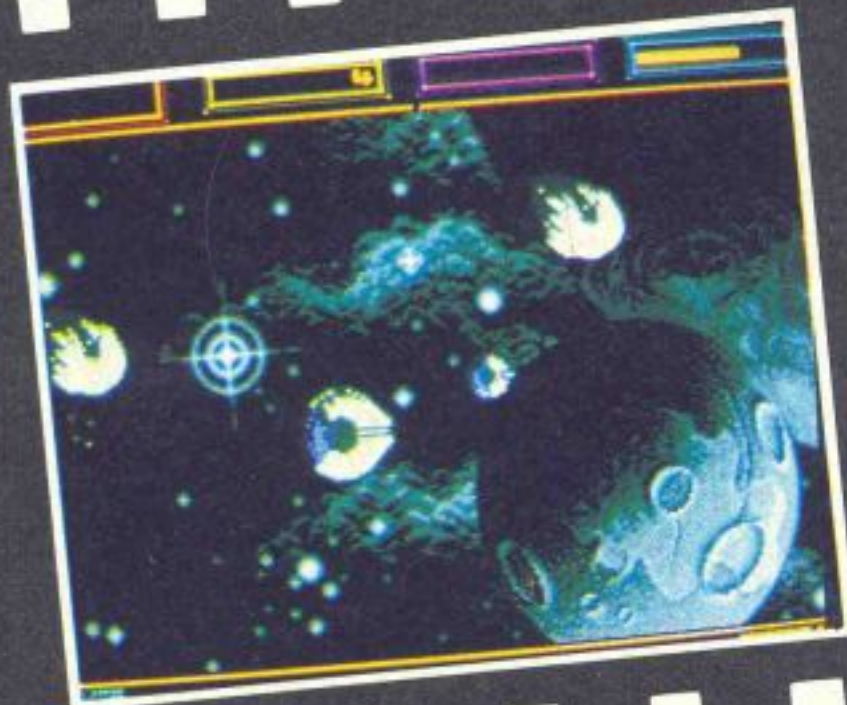
I nemici sono gli stessi di pri-

▲ Un'immagine della coloratissima versione Amstrad CPC

VERSIONE AMSTRAD
Devo dire che ad un primo impatto la versione per il CPC mi aveva spaventato un pochino: tutti quei colori sembravano pregiudicare la giocabilità, e il sonoro non aiutava molto a riscattare la conversione. Ma dopo qualche partita ho raggiunto abbastanza facilmente il terzo livello, ho sorvolato la portaerei... e poi mi hanno fatto a pezzi! Comunque, a parte i soliti problemi di scrolling verticale in alcuni punti (come appunto quello della nave, ricco di particolari grafici), Thunderblade **è una buona conversione, nella quale le capacità dell'Amstrad sono sfruttate benino... badate bene, ho detto 'benino'. In ogni caso dategli un'occhiata, se le foto di queste pagine vi hanno fatto una buona impressione.**

GLOBALE AMSTRAD: 87%

Non ci posso credere! Chris Butler (autore già di numerosi successi fra i quali Space Harrier **e** Ghosts'n'Goblins**) è riuscito a comprimere nel piccolo C64 tutte le caratteristiche del coin-op, arrivando persino ad includere gli effetti prospettici delle picchiate e quella tridimensionalità tutta particolare che rendeva tanto spettacolare il gioco da bar. Tutti gli elementi del coin-op sono stati riportati anche in questa versione, che arriva persino a riprodurre la posizione esatta dei nemici nei vari quadri. Gli amanti della grafica spettacolare non rimarranno delusi, anche se è evidente che l'attenzione sia stata posta più nell'effetto che non nel particolare specifico: un esempio tipico sono i grattacieli della primissima sezione, che scorrono sotto l'elicottero in una prospettiva perfetta ma senza avere una definizione particolarmente elevata. La musica, che riproduce piuttosto fedelmente la colonna sonora del coin-op, è un altro elemento che crea la giusta esaltazione ultraviolenta, ed i caricamenti sono ridotti al minimo. Questi aspetti, uniti ad una difficoltà calibrata con molta attenzione (fantastica la sezione in cui bisogna passare nelle caverne naturali nel deserto!) fanno di** Thunderblade **uno dei migliori giochi usciti negli ultimi dodici mesi. Devo proprio essere io a dirvi di correre a comprarlo?**

prima, ma questa volta la presenza dei numerosi palazzi da evitare e la velocità impressionante con cui questi schizzano a pochi centimetri dalle pale del nostro rotore rendono la sequenza una delle più frenetiche e cariche di tensione di tutta la storia dei videogiochi.
Se le nostre cinque vite ci sono state sufficienti per superare questo caos cittadino, il prossimo quadro metterà a dura prova le nostre capacità di piloti tornando alla visione dall'alto, e facendoci questa volta affrontare nientemeno che un gigantesco incrociatore dotato di innumerevoli cannoni antiaerei.
Ancora vivi? Il gioco scatenerà allora contro di voi tutte le armi a disposizione del dittatore, con jet, treni, camion, missili ed un'infinità di altri mezzi tutti decisi a trasformare il vostro elicottero in una massa contorta di lamiere fiammeggianti.
I solo quattro quadri del gioco, in realtà sudddivisi poi in numerosi sottolivelli molto vari, pongono poi ulteriori difficoltà sotto forma di ostacoli naturali, sbarramenti artificiali e percorsi obbligati che vi porteranno a sorvolare proprio i cattivi più cattivi che la storia dei videogame ricordi.

PRESENTAZIONE 90%
Chiara e semplice. Sullo schermo avete tutte le informazioni necessarie, ed anche i caricamenti sono ridotti al minimo.
GRAFICA 98%
Non particolarmente definita (ma non lo era nemmeno al bar) ma piena di effetti prospettici e di ingrandimento spettacolari, e molto varia.
SONORO 96%
Ottime colonne sonore piene di atmosfera ultraviolenta diverse in ogni quadro.
APPETIBILITA' 98%
Una conversione praticamente perfetta di uno dei coin-op più chiacchierati degli ultimi tempi...
LONGEVITA' 96%
... calibrata oltretutto estremamente bene.
GLOBALE 96%
Difficilmente troverete altre conversioni di questo livello.

TEST
NEUROMANCER

Electronic Arts, per C64 (solo disco)

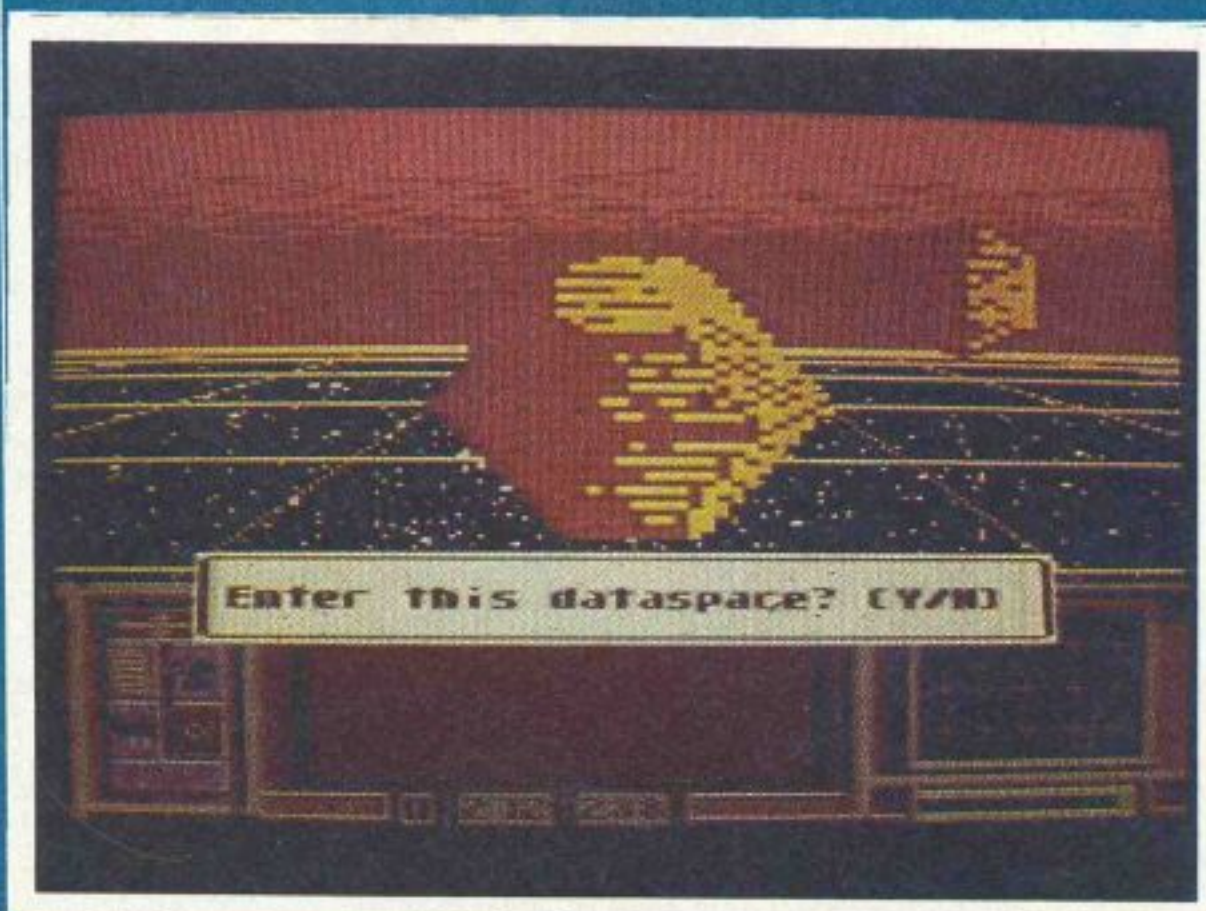
• Il trionfo della letteratura Cyberpunk in un RPG che non è un RPG, ma...

"Dalle tenebre dell'ufficio del Caporedattore (Ed per gli amici e gli anglofili) si levò una musica soave: mentre la Redazione osservava stupita la scena, l'Ed apparve raggiante sulla porta. "Abbiamo l'esclusiva!" (Questa l'ho già vista da qualche parte... NdD)

Cyberpunk è il termine generico in cui viene inquadrata tutta la letteratura, il cinema e gli oggetti che presentano una ultratecnologia unita ad una certa mancanza di etica, che evocano atmosfere alla Blade Runner o alla Max Headroom: questo genere fu inaugurato qualche anno fa dallo scrittore americano William Gibson, con il romanzo "Neuromancer".
La versione digitale del romanzo è opera della Electronic Arts, ed ancora una volta (Vedi "Ed's Corner") Zzap! italiano è il primo a parlarvi di questa fantastica esperienza binaria.
Neuromancer è ambientato nel Giappone del 2058: le città si sviluppano su centinaia di livelli, l'aria è quasi completamente sostituita dagli idrocarburi e la cibernetica e la bionica hanno fatto passi da gigante, ed è facile incontrare esseri il cui corpo è composto per più del 50% di parti meccaniche. Il mondo intero è controllato da una rete di computer, che comunicano fra di loro attraverso il cosiddetto Cyberspace, una rete neurale che costituisce una sorta di mondo alternativo in cui le informazioni vengono presentate sotto forma

Credevo di avere visto il massimo delle avventure grafiche con Zak McKraken, ma questo Neuromancer è addirittura più bello del folle gioco della Lucasfilm! L'atmosfera del romanzo è stata resa perfettamente: dopo solo due minuti di gioco vi sembrerà di vivere nel mondo di Blade Runner, e particolari come le automobili volanti che passano davanti alle finestre dei palazzi non fanno altro che aumentare questa situazione di presenza. Entrare nel Cyberspace od anche solo nei network protetti dal Ghiaccio è un'esperienza paragonabile a vivere in una versione horror di "Tron" ed anche la musica dei DEVO (fantastica la sezione campionata nello schermo dei titoli!) è ottima. I comandi sono semplici ed intuitivi, e l'unica cosa che mi ha un po' deluso è stato il fatto che, nonostante il gioco venga presentato come un role game, non esistono elementi che lo facciano rientrare in questo genere. Tutto sommato, rimane una delle più incredibili avventure che abbia mai visto: non male, no?

Pur non avendo mai letto il romanzo, le atmosfere cupe ed inquietanti alla Blade Runner mi hanno sempre affascinato. Ed è proprio sulla trama e sull'ambientazione che Neuromancer punta molto — per questo mi ha lasciato un po' interdetto all'inizio: trovarmi di fronte ad un gioco alla Zac McKraken, con il quale ero abituato a ben diverse avventure, non era proprio ciò che mi aspettavo. A parte questo l'interfaccia utente è molto diversa dal solito, non si basa sui sempiterni comandi come esamina, cerca, ecc... ma tutto il gioco viene gestito tramite una serie di icone che permettono di conversare con i vari personaggi e che danno al gioco un aspetto ancora più "particolare". Una volta superate le difficoltà iniziali, che a dire il vero sono abbastanza frustranti con il droide poliziotto che vi arresta qualunque cosa facciate, ed entrati in partita il gioco diventa irresistibilmente coinvolgente riuscendo a calarvi in un'inquietante realtà parallela fatta di intrighi, criminali, uomini e macchine sempre più inscindibilmente fusi tra di loro. Affascinante.

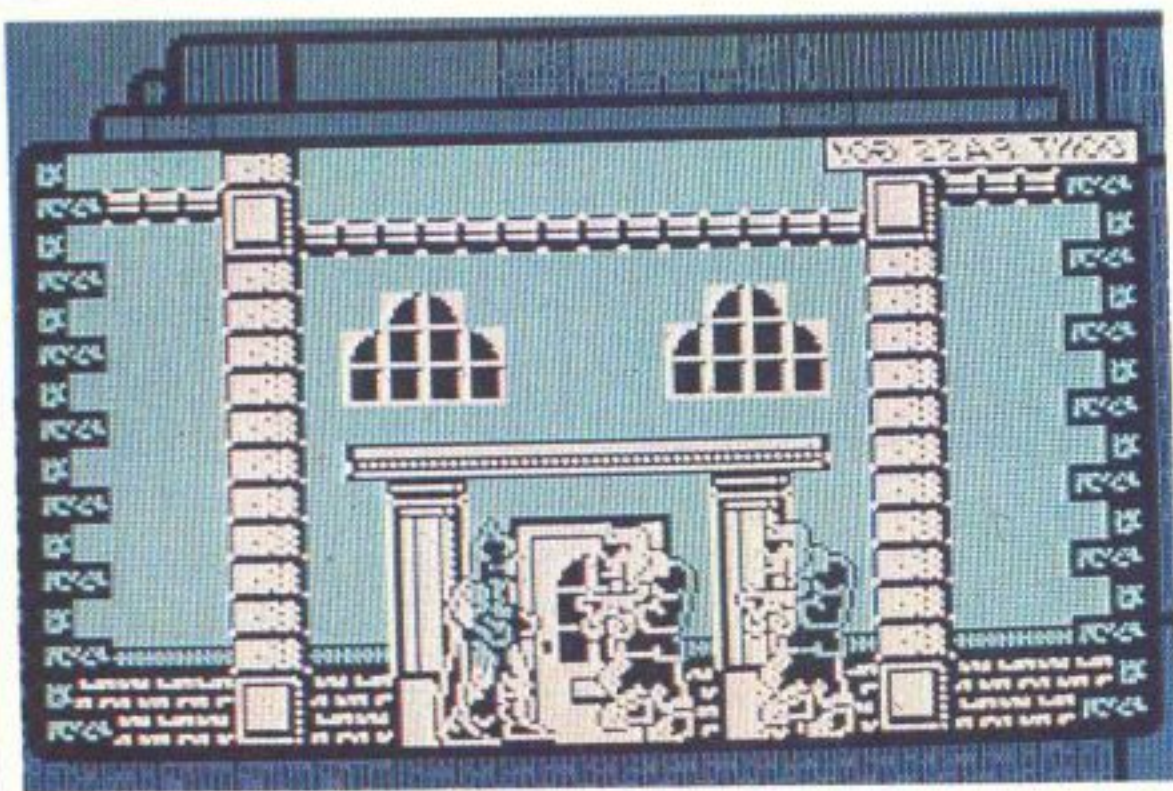
di solidi geometrici fluttuanti su di una griglia luminosa.
Accedere al cyberspace è un'attività riservata ad agenti governativi e militari, ma un gran numero di hacker sfruttano le possibilità offerte dai terminali neuronici chiamati cyberdecks per penetrare nelle banche dati più importanti e sfruttare a proprio vantaggio le informazioni in esse contenute.
Voi siete uno di questi hacker, appena arrivato nella città di Chiba City e già ai confini della legalità: alcuni dei vostri più cari amici e "colleghi" sono recentemente scomparsi, ed il vostro compito è di scoprire che fine abbiano mai fatto. Certamente, potrebbero essere morti durante una battaglia con il "Ghiaccio", la più recente forma di protezione che avvolge i databases come una barriera per impedire gli accessi non autorizzati, ma erano troppo bravi per lasciarsi fregare da quel genere di cose.
Potrebbero essere stati "bruciati" dagli attacchi delle Intelligenze Artificiali, i megacomputer di guardia ai databases governativi, ma del resto i loro corpi non sono mai stati trovati... per quanto sia improbabile ritrovare un cadavere in un mondo in cui il modo più rapido di far soldi sta nel vendere i propri organi interni ed arti alle Body Bank.
A Chiba City finire in prigione è molto facile: i droidi poliziotto ed i giudici elettronici sono rapidi ed implacabili nell'amministrare la loro legge crudele, e si scatenano veramente quando la vittima di turno è un sospetto hacker come voi: certo, è possibile uscire dai guai sfruttando la tecnologia dei chip cibernetici che vengono inseriti direttamente nel cervello e rendono disponibili abilità da atleta olimpionico o premio Nobel, ma questi sono costosi come tutto, a Chiba City.
Il gioco si svolge in modo molto simile a Zak McKraken And The Alien Mindbenders della Lucasfilm da noi presentato in esclusiva sul numero precedente, come un'avventura in cui la grafica animata fa da padrona. I comandi vengono impartiti tramite una serie di icone simboliche sul fondo dello schermo, mentre il movimento del nostro personaggio è controllato da joystick. A differenza di ZMKATAM, qui è presente una gran quantità di testo, spesso direttamente tratto dal libro, che rende ancora più credibile la tetra atmosfera della storia.
Il gioco, che ha una sua parte fondamentale nell'interazione con le numerose banche dati e nella decrittazione delle loro password, è accompagnato da una serie di musiche composte appositamente dal gruppo cyberpunk dei DEVO, e l'interazione con i vari abitanti di Chiba City avviene mediante una serie di menu a scelta multipla, che rendono possibili conversazioni anche piuttosto complesse.

PRESENTAZIONE 98%
Manuale completissimo, schermo dei titoli memorabile e struttura di gioco praticamente perfetta.
GRAFICA 97%
Dettagliatissima e piena di animazioni, con effetti spettacolari nel cyberspace.
SONORO 96%
Canzone digitalizzata nella prima schermata e musiche originali dei DEVO durante il gioco.
APPETIBILITA' 98%
Il primo vero gioco cyberpunk a raggiungere i nostri monitor.
LONGEVITA' 95%
La trama è contorta ed impegnativa al punto giusto, e penetrare in alcune banche dati si rivelerà un'impresa degna di un vero hacker.
GLOBALE 97%
Il primo gioco cyberpunk della storia ed una delle migliori avventure grafiche mai viste.

BATMAN
The Caped Crusader

Ocean, per C64

Batman è alla sua seconda prestazione per la Ocean, era già apparso qualche tempo fa in uno stupendo arcade-adventure in 3D ed ora si ripropone con una dimensione in meno ma nello stesso genere. Anche The Caped Crusader è infatti un classico gioco a ricerca di oggetti e a risoluzione di "puzzle" che vede impegnato il pipistrello nel confronto con due dei suoi più acerrimi nemici: il Pinguino e il Joker. Per chi non avesse mai dato un'occhiata ai fumetti di Batman, il Pinguino è un pingue (mi sembra il minimo)essere debordante di grasso che insidia la tranquillità di Gotham City, il centro di residenza del nostro eroe. Costui va in giro sempre con un ridicolo ombrello sottobraccio e un sigaro con bocchino tra i denti. L'altro furfante, il Joker è poco più pittoresco: il suo volto riproduce perfettamente il ghigno sadico di un Jolly-Clown e lascia dietro di se uno stuolo di carte da gioco come identificazione. Entrambi hanno ordito un complotto nei confronti della povera cittadinanza di Gotham e il Joker più direttamente nei confronti di Batman: infatti gli ha rapito la sua metà, Robin. Il Pinguino invece si è accontentato di costruire uno stabilimento che sotto le spoglie di fabbrica di ombrelli cela la trama da lui ideata: la formazione di un intero esercito di pinguini meccanici armati con il quale sottomettere l'intero globo. Come già detto The Caped Crusader è un classico arcade adventure con un singolare sistema a finestre, per il quale ogni schermo si sovrappone immediatamente al precedente. Batman parte dal suo quartier generale che è già pieno di oggetti da recuperare: chiavi, floppy-disk (anacronismo: ai tempi non esistevano), viveri etc., per poi avventurarsi nella città. Per usare i vari articoli di cui si trova in possesso gli è possibile accedere ad uno schermo che propone l'inventario e che riporta tre tipi di icone: per il rilascio o l'utilizzo degli oggetti, per il ritorno all'azione e per abbandonare una partita. Sono presenti inoltre delle barre che informano dello status fisico del nostro eroe e, ovviamente, del suo eventuale decesso.

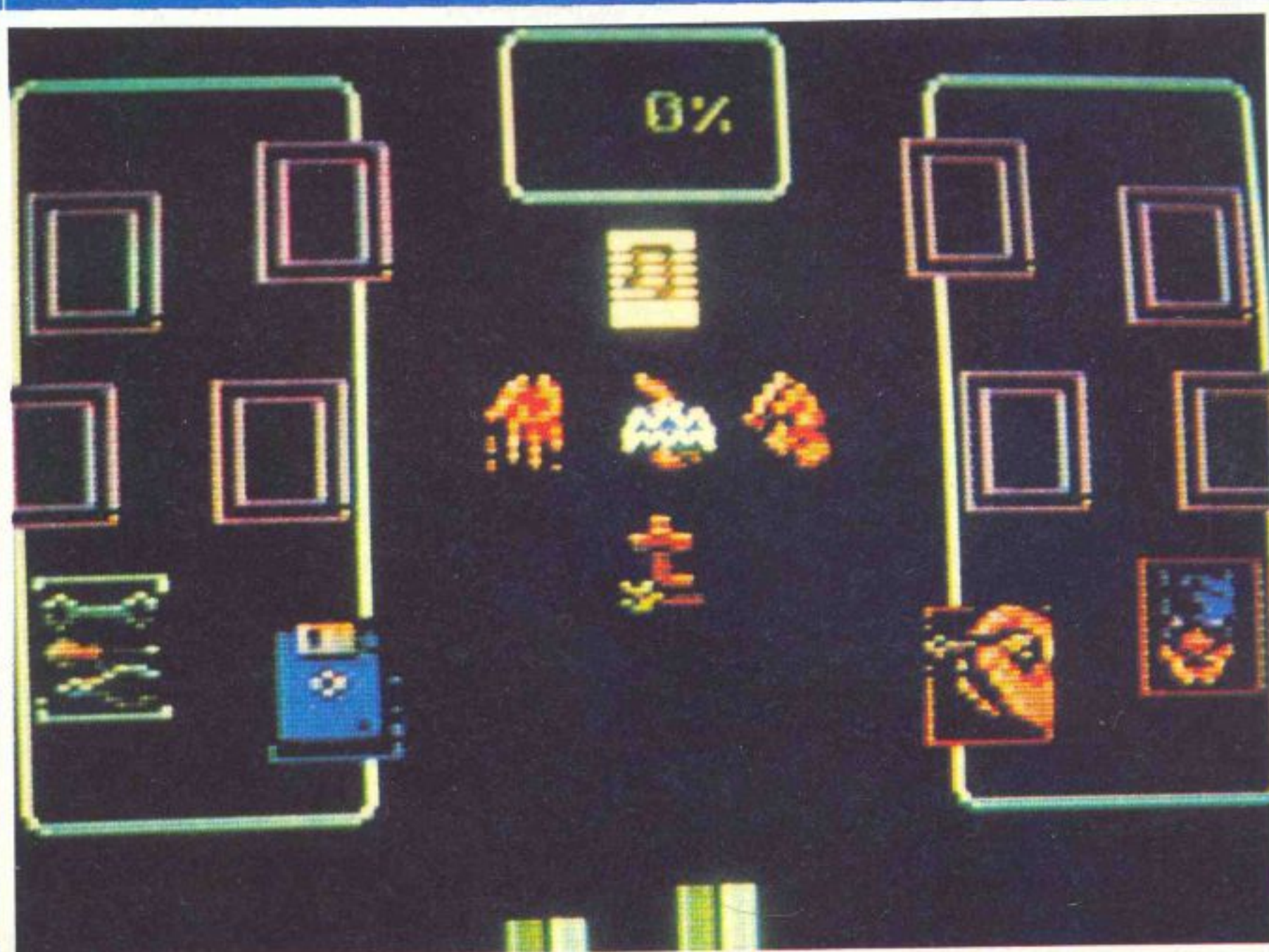
▼ *Lo sprite oscuro attraversa gli schermi del C64...*

▼ *Un'altra immagine della versione per C64: un arcade adventure come tanti altri?*

▲ *Ed ecco la versione per Spectrum, inevitabilmente monocromatica.*

Una volta addentratosi nella metropoli, Batman si sottopone ad una nuova ricerca di oggetti e stavolta deve affrontare una serie di volatili, di malviventi, i "figli" meccanici del Pinguino, qualche giocattolo a molla e così via. Ci sono i soliti "puzzle": la chiave apre la porta, il disco si infila nel computer, come in ogni classico del genere e aspettano tutti di essere risolti dal personaggio di Bob Krane che ci diletta ormai da cinquant'anni (per la precisione nel 1989 si festeggia proprio il suo cinquantenario).

Spiace sinceramente che la Ocean abbia funestato il genetliaco dell'eroe mascherato con un orribile prodotto come questo. Il nostro povero Batman è stato infilato un in una trama senza mordente che sa di rimasticatura di vecchi giochi, ma proprio i primi, quelli in cui lo schema ricerca dell'oggetto/utilizzo dell'oggetto era ridotto e con poche varianti complesse o che per lo meno offrissero indovinelli e situazioni di applicazione intricate. Devo ammettere però che la presentazione grafica mi aveva in un certo qual modo impressionato: l'animazione di Batman è molto ben caratterizzata, così come quella dei suoi nemici(spassosissimi i pinguini meccanici, con le teste che si aprono per espellere diabolici razzetti), e i fondali sono ben impostati con prevalenza di colori cupi. Simpatico il sistema a finestre che rende l'idea di un susseguirsi di vignette tra l'altro anche di diverso formato, con inquadrature più ristrette in piena tecnica fumettistica. In ogni caso, scordatevi pure il brutto gioco ma ricordatevi di fare tutti i vostri migliori auguri a un rappresentante eroico dell'amato mondo dei comics: buon compleanno, Batman!

Ammetto che il mio 'OK!' deriva soprattutto dal rapporto adorante che ho da anni col Cavaliere Oscuro, ma nonostante questo bisogna dire che il programma è comunque ben fatto. Certo, chi si aspetta l'Ultraviolenza della nuova serie dei fumetti di Batman rimarrà un po' deluso (figuratevi che la violenza eccessiva va a demerito delle vostre prestazioni!), ma l'avventura dinamica è ben realizzata sia nello sviluppo che negli effetti delle varie parti. La grafica, anche se non eccezionale come in altri prodotti visti questo mese, è buona e piena di cose carine come le dissolvenze a forma di pipistrello e la sovrapposizione di finestre, e pure la musica non è malvagia, per quanto niente di memorabile. Due giochi in uno dovrebbero tenere impegnati per un bel pezzettino anche gli avventurieri più sfegatati, e la presenza del signor Wayne sullo schermo dona un notevole carisma al tutto. Provatelo.

Sul gioco in se stesso non c'è nulla da dire: bella grafica, discreto sonoro, molto simpatico il sistema di schermate a finestra che si sovrappongono, abbastanza pratico il menù di gestione oggetti e parametri del giocatore — anche al controllo del giocatore ci si abitua velocemente. Come avventura dinamica si tratta semplicemente di andare in giro a raccogliere oggetti tirando qualche pugno qua e là all'insegna della più completa non violenza, e la cosa può diventare abbastanza monotona a lungo andare. Da Batman mi aspettavo però ben altro, uno sprite flessibile e dinamico che svolazzasse da un angolo all'altro dello schermo o almeno che facesse "ouch" e "thump" quando picchia — invece mi ritrovo con uno sprite che sembra un pupazzetto di gomma in un'avventura dinamica standard. Non male, ma di Batman porta solo il nome.

PRESENTAZIONE 75%
Una bella confezione, un bel poster e istruzioni in italiano.

GRAFICA 80%
Da sottolineare l'assoluta validità della animazione;i fondali sono più che apprezzabili.

SONORO 70%
Simpatico il motivetto con "entrate" improvvise della colonna sonora originale del telefilm.

APPETIBILITA' 85 %
Batman, basta la parola.

LONGEVITA' 33%
Svolgimento troppo ovvio e scontato e gioco troppo privo di spessore.

GLOBALE 48%
Una bella grafica per una trama insulsa e abusata.

GARY LINEKER'S SUPER SKILLS

Gremlin Graphics, per C64

Se doveste incontrare Gary Lineker nel negozio all'angolo e chiedergli quale sia il segreto del suo successo, che cosa risponderebbe? "Talento"? "Una dieta a base di lumache in pasta d'aglio"? O forse soltanto"Fatti gli affaracci tuoi, pezzo di scemo"?
In effetti non lo sappiamo, ma ai primi posti nella nostra lista di possibilità c'è sicuramente un severo allenamento in palestra e una serie di esercizi di palleggio. Bene, ora potete aiutare Gary a trovare agilità nella sua palestra privata. Conoscete il tipo di esercizi: flessioni, spinta sulle ginocchia, sollevamento pesi e lavoro alle parallele. C'è un tempo limite per ogni esercizio e può accadere di dover ricominciare ogni esercizio dall'inizio per non averlo eseguito nel modo corretto. Maledette sanguisughe! Non avete nessuna pietà per i recensori di giochi sportivi! E c'è sempre la sessione di pratica al palleggio, dribbling e tiro tanto per rendere più varia la cosa. Buon lavoro, Gary.

▲ Atletico più che mai, ecco il nostro infaticabile Gary alle prese coi suoi ▼ esercizi quotidiani...

P.G.

Se questa tendenza dei giochi sportivi a smanettamento continua, non sarò più capace di riconoscere i miei polsi. La sessione di allenamento in palestra mi ricorda Daley Thompson's Olympic Challenge, ma con una leggera variazione nel "waggling", dipendente dal tempo a disposizione. Ma mentre in DTOC il risultato del vostro allenamento ha incidenza sul successo in pista, Superskills è solo allenamento. Tutti gli sforzi fatti nell'agitare il joystick non sono finalizzati alla vittoria in una competizione quindi l'intero esercizio è fine a se stesso. Quel che c'è è ben fatto, ma dovrebbe proprio esserci qualcosa di più.

Questa nuova puntata della trilogia si presenta ragionevolmente bene sia come grafica sia come sonoro, ma dopo essermi spappolato il polso e aver distrutto un joystick non avevo ottenuto molto. L'unico divertimento è offerto dal continuo tentativo di battere l'orologio. L'opzione multi-giocatori accresce il divertimento, ma ci sono un sacco di cose molto più interessanti da fare per un gruppo di persone — come giocare a calcio nel parco, per esempio. E in quel caso costa anche poco, dopotutto, sicuramente meno del prezzo di questo gioco...

PRESENTAZIONE 68%
Opzioni multi-giocatori e tre livelli di difficoltà, ma non aggiungono molto al gioco.
GRAFICA 70%
Sprite nitidi e ragionevolmente animati, ma niente che salti agli occhi
SONORO 66%
Niente effetti, solo il rimbalzo. La colonna sonora di Ben Daglish fa da sfondo.
APPETIBILITA' 67%
Interessante all'inizio, ma presto l'azione si fa ripetitiva e noiosa.
LONGEVITA' 59%
Il training non ha scopi, l'unica ragione per continuare a giocare è data dalla speranza di incrementare il punteggio.
GLOBALE 59%
Prezzo troppo alto per un insignificante gioco sportivo.

WEC
LE MANS
24
Nessun'altra gara mette alla prova i nervi e la resistenza fisica di un pilota con la 24 ore di Le Mans. WEC LE MANS non è solo un gioco - è l'ultima esperienza in fatto di guida.
imagine
...the name of the game
PRESTO DISPONIBILE PER VARI FORMATI.
(istruzioni in italiano)
Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

ZZAP! TEST

ROBOCOP

Ocean; C64

• Il futuro della legge, il presente dei videogames: Robocop è arrivato...

Robocop è stato il film cyberpunk più di successo degli ultimi tempi, ed anche se la nostra cuginetta TGM ha dedicato al personaggio di Verhoeven uno special colossale, solo Zzap! è riuscito a mettere le mani sulla versione per home computer del gioco relativo a questo metallico vigilante.
Il gioco, che segue molto da vicino la sceneggiatura del film, si divide in nove livelli: il primo presenta il primissimo giro di pattuglia del cyborg, in cui siamo impegnati a guidarlo attraverso uno scenario a scorrimento orizzontale brulicante di "cattivi" di tutti i generi. Robocop si muove pesantemente in ogni direzione, e la sua potentissima Magnum rappresenta il modo più pratico e veloce di amministrare la giustizia nella Detroit del ventunesimo secolo.

Ragazzi, se tutti gli spin-off seguissero la trama dei prodotti originali come questo Robocop, il mondo vivrebbe meglio di adesso. Gli elementi del film sono stati tutti inclusi nel gioco, e - incredibilmente - il risultato è fantasticamente giocabile! Come era successo parecchi mesi fa per Platoon, la qualità del programma è altissima, e non dovrete avere necessariamente visto il film per capire quel che sta accadendo o calarvi nell'azione. La grafica, stupenda, è dettagliatissima ed animata più che bene in ogni sezione. Il sonoro, che riprende in molte parti la colonna sonora del film e contiene persino qualche pezzo di sintesi vocale, è dei livelli più alti. Insomma, in questo spin off tutto funziona sin troppo bene, e questo vale anche per la difficoltà sufficientemente alta per innescare il fenomeno Boozah!. Tu sei il prossimo, bastardo!...

Se il robocop sopravvive a questa prima terribile missione, il secondo quadro mette a dura prova le capacità di mira del cervello cibernetico in una scena che sembra essere stata riportata pari pari dal film: in un vicolo, una donna sta subendo l'aggressione di un punk, ed il nostro compito è di colpire il malvivente senza ferire la donna. Un'impresa notevole.
Terza notte di pattuglia e terzo quadro: la situazione è praticamente identica a quella del primo quadro, ma questa volta i cattivi usano addirittura dei lanciamissili contro il nostro cyborg preferito, e le cose sono molto più difficili che non nel primo schermo.
Nel film, Robocop non era solo una macchina da guerriglia urbana ma anche un poliziotto costretto ad una vita innaturale, pervaso da un sentimento di vendetta (Hai mai provato a fare il critico cinematografico? Ed.): quello che gli dà la forza di continuare a combattere non è il suo programma, ma il desiderio di distruggere i responsabili della sua stessa morte. Per far questo, il robocop si reca nel quarto quadro negli archivi della polizia, per scoprire con un sistema di identificazione elettronica l'identità dei suoi assassini.
Se l'identificazione ha avuto successo, l'ex-poliziotto Murphy potrà ottenere delle informazioni relative alla posizione della fabbrica di droga in cui potrà trovare i criminali: una volta arrivatovi, la accoglienza troppo calda a cui si trova da-

vanti lo obbliga a dimenticare le procedure di arresto (e quando mai le ha seguite? Ed.) e ad iniziare un massacro in massa dei punk che vi lavorano.
I colpi piovono da tutte le parti e l'energia del poliziotto continua a diminuire nonostante le latte d'olio che lo rimettono in forze quando vengono raccolte. Alla fine della fabbrica, si scoprirà che la mente dietro all'ondata di criminalità che sta sommergendo Detroit non è altri che il direttore esecutivo dell'OCP, la ditta che ha costruito il robocop.
Arrestare il farabutto non è possibile, a causa di una parte del programma di Robocop che impedisce ogni azione offensiva nei confronti dei membri dell'OCP, e così il poliziotto rimane disarmato a fronteggiare un'altra temibile creazione della ditta: l'ED 209 (Un mio parente? Ed.).
Molti cazzottoni metallici dopo, Robocop si trova costretto a sfuggire all'armatissimo servizio di sicurezza dell'OCP ed ai criminali che già una volta lo avevano ucciso, prima utilizzando gli ascensori dell'edificio e poi scappando senza dare nell'occhio (Beh, per quanto non possa dare nell'occhio un androide alto due metri con tendenze omicide...).
Il quadro finale, che - a causa della notevole difficoltà del gioco - pochi riusciranno a vedere, è un'altra di quelle scene riportate perfettamente dal film: Murphy/Robocop arriva nell'ufficio del presidente dell'OCP in tempo per vederlo minacciato dal direttore esecutivo (B.d.B., quante volte ti ho detto di non giocare con le pistole! Ed.). In una scena piena di tensione, il presidente licenzia sul campo il direttore, che non essendo più membro dell'OCP può finalmente venir trattato come un qualsiasi criminale... (spero che tu non stia parlando di me, altrimenti... NdDE)

L'armatura lucente, come un cavaliere di tempi passati, l'andatura "cattiva", il passo metallico, non può essere che lui, il nostro cyborg preferito, Robocop, replicato altrettanto bene sul Commodore 64. Graficamente é infatti ineccepibile, il disegno dei fondali (anche se con il tempo diventano alquanto ripetitivi), i nemici che si sfanno cadendo colpiti e soprattutto lo sprite principale, coloratissimo, ben disegnato e soprattutto che si muove con la stessa pesantezza dell'originale. Anche la giocabilità é ottima, con una difficoltà perfettamente bilanciata e dei comandi che diventano familiari dopo poche partite. Anche l'alternanza di fasi diverse alla "Platoon" spezza l'altrimenti eccessiva monotonia dei livelli a scorrimento orizzontale. In definitiva un ottimo elemento, che non brilla però per originalità, di giochi sparatutto di questo tipo se ne sono visti molti altri, anche se non della stessa qualità, ma per Robocop mi aspettavo qualcosa di un po' diverso, ad esempio che fosse più esagerato nell'ultraviolenza del protagonista, con qualche bazooka qua e là, ma forse, in un prodotto come questo per il grande pubblico, non si potevano rischiare critiche o censure di questo tipo.

Signore e signori, ecco a voi in anteprima il ragionamento fatto dalla Ocean nella produzione di Robocop, che pubblichiamo grazie al nostro Brain-Watcher, un sofisticatissimo dispositivo installato in redazione e che ci consente di interpretare a distanza di molte miglia i pensieri altrui e di imprimerli su carta: "Visto che non abbiamo nessuna voglia di dar vita a qualcosa di nuovo, e considerato l'eccessivo dispendio di energie che ciò in ogni caso comporterebbe, prendiamo un nome di richiamo e facciamoci su un gioco con un casino di schermi e con elementi anche cretini — basta che siano un casino; vogliamo fare nove stage diversi? OK. Sarà un po' shoot'em up, un po' arcade/adventure, e poi... poi basta, sennò ci roviniamo i neuroni — si sa che sono delicati. La grafica? Ma sì, basta che scorra bene, e non preoccupiamoci del sonoro, sarà sufficiente una frase digitalizzata per mandarli tutti in visibilio! L'azione possiamo renderla con una serie di soggetti che sparano o si agitano come dei forsennati, e inseriamoci pure una sorta di puzzle — che magari nessuno c'ha ancora pensato. Beh, direi che siamo a metà dell'opera, ora possiamo procedere con la programmazione, al lavoro ragazzi che li freghiamo anche stavolta!". Utile il nostro Brain-Watcher, vero?

PRESENTAZIONE 90%
Opzione per musica o "ambientazione aurale", istruzioni/poster, multiload non particolarmente fastidioso e persino un adesivo "antifurto" con le insegne del robocop.
GRAFICA 89%
Una di quelle realizzazioni che valorizzano le capacità grafiche del C64.
SONORO 90%
Musica di alto livello, "ambientazione aurale" coinvolgente e qualche effetto campionato.
APPETIBILITA' 96%
Il fascino cyberpunk della legge convince sempre...
LONGEVITA' 97%
... e la notevole difficoltà vi terrà impegnati per parecchio tempo, se non vi lasciate scoraggiare.
GLOBALE 92%
Uno dei rari casi in cui uno spin-off merita i voti alti non dal nome ma dall'ottima realizzazione del gioco in sé (ma non tutti siamo daccordo su questo punto, vero?).

R-TYPE

Irem/Emectric Dreams;per C64, Amstrad, Spectrum

• È meccanico, è biologico... lo hanno RICOSTRUITO quelli della Electric Dreams!

E' arrivato!
Dopo avere scatenato uno degli scandali più memorabili della storia dei videogame con le innumerevoli cause in tribunale e le terribili incazzature del nostro Caporedattore Mascherato a causa dei suoi cloni non autorizzati, R-Type ha raggiunto finalmente i nostri squallidi monitor per riempirli di Ultraviolenza Organica!!!

La trama del gioco non ha molta importanza, ma diremo ugualmente che tratta di una delle solite missioni quasi suicide nel tentativo di liberare il proprio pianeta dalla presenza sempre più inquietante di una razza aliena che sembra essere uscita dai disegni di Giger.

La nostra astronave è armata di laser frontali e di un Megablaster a Luce Pesante che viene attivato tenendo premuto il pulsante di fuoco e rilasciandolo quando la potenza dell'arma (indicata con una barra orizzontale) ha raggiunto il livello desiderato. Il raggio risultante ha degli effetti piuttosto devastanti,

▲ La versione Amstrad, di cui parleremo nel prossimo numero...

Non è possibile! Ho passato dei mesi di angoscia nell'attesa non dico di una Medaglia d'Oro ma almeno di un Gioco Caldo, e questo mese non faccio altro che dispensare Megamedaglie a destra e a manca! Chi ha seguito le mie gesta e quelle del mio alter ego (il Caporedattore Mascherato) avrà capito già da mesi che gli shoot'em up progressivi sono la mia passione, in particolar modo quando i bersagli sono organici: il bello di R-Type nei bar stava nel fatto che univa queste due caratteristiche, e sono più che felice di annunciare che sono state tutte mantenute! Per l'ennesima volta questo mese ecco la mia manfrina: la grafica è stupenda, il sonoro fantastico, la difficoltà abbastanza difficile ma non eccessivamente... Ancora una volta, non rimarrete delusi nemmeno cercando il confronto con il coin-op (che detto fra di noi ha una memoria di otto Megabyte!), e chi come me ha passato lunghe partite cercando di distruggere gli orrori biomeccanici della versione arcade troverà pane per i suoi denti.

e si rivela particolarmente utile contro quei cattivi grossi un quarto di schermo o più che hanno la pessima abitudine di spuntar fuori nei momenti meno opportuni.
Distruggendo particolari alieni appaiono poi sullo schermo dei bonus che quando vengono raccolti aumentano le capacità distruttive della nostra navicella dotandola di raggi laser rimbalzanti, lanciafiamme a tutto terreno, raggi potenziati, satelliti e persino del Cannone Balkan che tutti gli amanti di Danguard ricorderanno!
Come dite? Non vi sembra ancora abbastanza per fronteggiare gli immondi alieni? E allora beccatevi anche il modulo aggiuntivo: si tratta di una navicella su cui vengono trasferite automaticamente le armi raccolte che può essere agganciata davanti o dietro alla nostra astronave, ed essere lanciata nella direzione relativa premendo la barra spaziatrice.
Questo genere di attacchi a distanza si rivelano particolarmente utili in molte sezioni del gioco, come ad esempio nel secondo livello, che è composto da un'unica gigantesca astronave da combattimento che occupa qualcosa come dieci schermi di lunghezza!

A dire la verità il primo impatto con il gioco mi ha lasciato un po' freddo. Non ho giocato molto spesso alla versione da bar, ma me lo ricordavo più massiccio, violento, esagerato in particolare nel primo livello, in cui il serpentone che nel coin-op (e anche nella versione Amstrad) ruotava é fermo ed il mostro finale non é dei più cattivi che abbia mai visto, anzi va giù troppo facilmente. A sua difesa c´é da dire che stiamo parlando di un 8 bit e pretendere una conversione identica all´originale e´ assolutamente utopistico, bisogna dire infatti che sono stati fatti notevoli sforzi per tirare fuori dal C64 quanto più fosse possibile. La grafica e gli sprite tanto belli quanto vari ed animati in maniera quasi perfetta, gli schemi dei nemici sono quelli del coin-op, la musica nell'introduzione poi é fantastica. La parte più esaltante del gioco é data comunque dal progressivo potenziamento del vostro mezzo, soprattutto grazie al modulo aggiuntivo che rende il gioco ancora più vario e complesso, aggiunto alla fantastica varietà di fondali che vi si para davanti ed ai nemici sempre più organici e cattivi. Sarà la lunga attesa che mi ha portato a sopravvalutarlo troppo, sarà per l´inflazione di giochi (e cloni) ad armamento progressivo che hanno ormai inquinato il mercato, non mi ha del tutto convinto (penso che riceverò presto una visita del Caporedattore Mascherato), comunque se cercate uno shoot'em up spaccatutto ed ultraviolento questo é il sicuramente uno dei migliori apparsi sul mercato.

YYuuupppieee!!! R-Type è veramente fantasmagorico! Trasposto sul C64 non ha perso niente dell'azione del coin-op, anche se — vista la scarsa disponibilità della memoria — alcuni elementi sono andati perduti (ad esempio le navicelle disposte a corona non fanno più il girotondo, sigh!). La frenesia raggiunge comunque altissimi livelli durante il gioco, e una volta acquistate le nuove potenzialità di fuoco —per esempio il cannone Balkan in contemporanea con i missili a ricerca di calore — tutto si trasforma in una folle ridda di proiettili, navicelle, luci, suoni, colori — wow!!! — il sano "casino organizzato shootemupparo" è tornato sui nostri schermi! La grafica è quanto di meglio si possa chiedere all'amatissimo C64 e raggiunge l'apogeo della sua espressione nella rappresentazione dei mostri di fine livello. Una simpatica colonna sonora che si differenzia in vari motivetti per ognuno degli stage di gioco diventa una piacevole compagnia. A volte si verificano delle situazioni un po' assurde: spesso è quasi impossibile schivare i "granchi" del secondo livello per la loro eccessiva velocità e 'ingombranza', ma questi sono solo dettagli che perdono la loro importanza nei confronti della magnificenza globale di questo prodotto. Una pacchia che non vi vorrete mica perdere, nevvero?

M.E

PRESENTAZIONE 90%
Multiload scomodo nella versione da nastro, accompagnato però da una sequenza dei titoli che riproduce persino i caratteri della versione coin-op.
GRAFICA 98%
Ai massimi livelli della produzione per Commodore 64: dal coin op sono stati riprodotti persino gli scenari a comparsa lenta, e gli sprite più grandi sono incredibili.
SONORO 95%
La musica del coin op è tutta lì, nel santissimo SID del computer.
APPETIBILITA' 98%
E'una riproduzione perfetta del coin-op più giocato dell'anno scorso...
LONGEVITA' 96%
...Ed è sufficientemente buona da tenervi impegnati per parecchio tempo!
GLOBALE 96%
Il miglior blast'em up organico e progressivo mai visto sul C64!

SPITTING IMAGE

Domark, per C64

E' scoppiata la terza guerra mondiale, ma non è di simulazione bellica che si tratta; bisogna salvare il mondo ma non dovete impersonare Superman, allora cos'è? E' Spitting Image! I protagonisti sono quei famosi pupazzi-caricature delle Very Important Persons del mondo e nel nostro caso si contendono il dominio dell'intero pianeta; ci sono Ronnie Reagan, la signora di ferro Maggie Thatcher, l'Ayatollah Khomeini, Sua Santità Karol Woytila, Gorbaciov e il presidente sudafricano "Apartheid" Botha. Qualcuno vista la globalità del conflitto avrà già pensato a ingenti schieramenti di forze: testate nucleari, scudi stellari, stealth fighter, ebbene no! I "grandi" devono sfidarsi in duelli corpo a corpo cioè usare le nude mani! Infatti ognuno dovrà misurarsi a suon di calci e pugni con il proprio avversario, e non sentiremo più parlare di problema degli armamenti, opzione Zero, Comiso etc. Infatti tutto si svolge, Sua Santità ci vorrà scusare, nel più sano stile-picchiaduro; i duelli sono a due come in Exploding Fist e ci sono delle barre indicatrici del vigore fisico del personaggio che decresceranno se questo sarà colpito. Ogni qual volta il proprio avversario è vinto ci si misura col prossimo fino alla conquista del mondo. Giocabile da due contemporaneamente.

▼ *Due immagini del fiasco umoristico* Spitting Image ▲

Dio che schifezza! Spitting Image è una di quelle cose viscide e immonde che vanno comprate solo per il gusto di poterle infilare nel forno a 734 Fahrenheit! E' pazzesca l'inconsistenza di questo gioco: ci viene offerto un picchiaduro nell'anno di grazia 1988 con TRE MOSSE utilizzabili, si avete capito bene, TRE MOSSE!!! Giuro che ancora adesso non mi rendo conto di come si possa aver avuto il coraggio di immettere nel mercato che presenta le fantasmagorie di un Wizball, per citare un gioco neanche tanto recente, o di uno Starglider II, una porcheria simile! E magari i programmatori speravano che tutto ciò passasse inosservato per il semplice nome di richiamo. Ma col cavolo che passa inosservato: questa è insulsaggine fatta videogame e lo si avverte sin dall'inizio, sin dal primo laido duello. Niente a che fare con il divertentissimo puzzle delle "teste di gomma", Split Personalities. Lì si che le caricature si proponevano in tutto il loro humour, qui si riescono a malapena a distinguere. Lì ne usciva una sfida coinvolgente fin dal primo minuto qui ci sente letteralmente presi in giro non per il carattere ironico del gioco ma per la sua pretesa di essere un gioco! Vade retro!

Sia che lo chiamiate Spitting Image **o Teste di Gomma, dovete ammettere che lo show televisivo è stato uno dei più grandi successi degli ultimi anni (anche se a me piaceva di più nella versione inglese). Questo non si può purtroppo dire del gioco, che è poco più di un "Exploding World Karate Ninja Plus Fist Simulator" con mosse oltretutto molto poco originali ed una grafica mediocre. I problemi con la censura hanno obbligato i programmatori a ridurre il progetto originale a questo giochino, che non brilla nemmeno nella categoria dei picchiaduro. La cosa più divertente sono le istruzioni, sarcastiche e cattivissime come lo show originale e che presentano un'ottima motivazione per giustificare il fatto che i punteggi migliori non vengano salvati in alcun modo. Beh, tutto sommato questo mese non potevamo avere più di ottantaquattro medaglie d'oro, no?**

PRESENTAZIONE 30%
Sin dallo schermo di scelta dei personaggi, le caricature sono mal disegnate. Il foglietto delle istruzioni cerca di divagare per non dover spiegare che si possono utilizzare solo tre mosse tre.

GRAFICA 35%
Fondali osceni, e personaggi indistinguibili.

SONORO 20%
Laide gracchiate che vorrebbero essere suoni di scazzottate.

APPETIBILITA' 50%
In Italia la trasmissione è già poco seguita...

LONGEVITA' 12%
Ho smesso dopo due partite.

GLOBALE 29%
Al rogo.

PURPLE HEART

CRL, per C64

Striker ed il suo fido compagno armi Cobra hanno attraversato insieme moltissimi campi di battaglia. Hanno provato ogni guerra straniera degli ultimi 15 anni, ma questa volta la loro missione sembra essere più dura del solito. I loro ordini: aprirsi la strada attraverso il territorio nemico con un solo scopo - eliminare il personale degli avversari.

Purple Heart è pura azione omicida per due giocatori, che controllano Striker e Cobra ed i loro nervosissimi indici fissi sui grilletti delle loro armi. Un gruppo di infiltrati ha piazzato lungo il percorso delle armi che i personaggi potranno utilizzare - mitragliatrici rapide, fucili a pompa a doppia canna, lanciafiamme e lanciarazzi (Vai di Ultraviolenza! Ed.).

Una volta detto che si tratta di un gioco della CRL (vedi Nato Assault Course) è già detto tutto. Mi spiace deludere nuovamente quei guerrafondai maniaci dell'ultraviolenza che già hanno subito un duro colpo con l'uscita di Rambo III, ma anche stavolta vi converrà sfogare i vostri bassissimi istinti altrove. Dopo una presentazione di taglio cinematografico molto suggestiva, con un'accurata descrizione dei "Rambo" della situazione e delle loro sofisticatissime quanto distruttive armi la prima impressione di gioco non è delle migliori. Se l'animazione dei personaggi è discreta (molto belli i soldati nemici che cadono quando colpiti), gli sfondi danno una deprimente impressione di piattezza a tutto il gioco, in particolare quando si va a cozzare contro lampioni che dovrebbero stare a due metri di altezza, e che compromettono anche la manovrabilità del tuo personaggio. Anche la promessa "intelligenza" dei nemici è completamente assente, dato che questi si muovono in schemi prefissati e alquanto privi di fantasia, e contribuiscono ad accentuare il senso di rigidità che permea il gioco. In queste condizioni neanche un Bazooka o un lanciafiamme può darvi soddisfazione.

PRESENTAZIONE 68%
Impressionanti titoli cinematografici all'inizio e sequenza introduttiva, ma dovete sopportarvi un multiload per questo. La possibilità di giocare in due è OK.

GRAFICA 60%
Un po' grezza in alcuni punti ma svolge il suo compito piuttosto bene.

SONORO 59%
Niente da eccepire su tutta la linea.

APPETIBILITA' 68%
E' facile farsi prendere da questo genere di blastaggi ultraviolenti e gratuiti.

LONGEVITA' 63%
Ci sono solo sei livelli, ma sono parecchio duri.

GLOBALE 58%
Una ragionevole variante sulla falsariga di Ikari Warriors.

Proprio non condivido l'entusiasmo di Paul per questo prodotto, ma devo ammettere che è decisamente al di sopra dei pessimi standard a cui ci aveva abituato la CRL negli ultimi tempi. L'azione mutuata da Commando è ragionevolmente divertente per un po' e le armi extra sono comode, ma non mi hanno permesso di sfogare pienamente i miei istinti distruttivi. Perché non si possono blastare le jeep con i missili o bruciare le palme con il lanciafiamme? La grafica ed il sonoro non sono male, ma dovete avere dei seri problemi al cervello per spendere tutti i soldi del prezzo di Purple Heart quando potete comprarvi Ikari Warriors in compilation per poco più.

Sono veramente sorpreso. Questo potrebbe essere il miglior gioco della CRL sin dai tempi di Tau Ceti. Sfortunatamente questo non è un gran bel complimento come potrebbe sembrare ma, no, dopotutto non è affatto male. In realtà si tratta di un clone piuttosto ragionevole di Ikari Warriors - senza tutta quell'azione ma con un po' di parti extra. L'opzione per due giocatori è parecchio divertente, ma risente di qualche strana restrizione dello schermo che impedisce ai due giocatori di stare troppo distanti l'uno dall'altro. Vale la pena di dare un'occhiata a Purple Heart, ma sarebbe dovuto uscire fra i budget.

EXPLODING FIST +

SYSTEM 3, per C64, Amstrad CPC (disco)

Way of The Exploding Fist ha forse il dubbio piacere di essere il computer game che ha inaugurato la moda delle arti marziali, che impazza tutt'ora. Basato sul coin-op hit Karate Champ, uscì nell'Agosto 85. Ora i programmatori della Beam Software l'hanno rispolverato per aggiungergli elementi che lo possano rendere competitivo nel mercato odierno. La nuova sfida è offerta dalla presenza di un terzo avversario orientale ma lo scopo rimane lo stesso. Sviluppando gradualmente le vostre abilità marziali, affronterete avversari sempre più duri per avanzare di rango, cioè di dan. Raggiunto il top (decimo dan) difenderete il vostro nome in ulteriori sfide. Due giocatori possono prendere parte a EF+ nella versione C64, e tre in quella Spectrum. Exploding Fist + ha la consueta serie di mosse effettuabili tramite la levetta del joystick e in combinazione con l'uso del pulsante. Offre due nuove mosse: una rapida gomitata alle costole dell'avversario è una delle più veloci mosse realizzabili, e si può fare la "ruota" muovendosi rapidamente all'interno dell'area di gioco.

Per gli incontri c'è un limite di 30 secondi, e i due giocatori con i migliori punteggi accedono al combattimento seguente. Un punto viene assegnato quando un giocatore molla un colpo ad un altro, e l'incontro finisce automaticamente se un giocatore raggiunge il massimo punteggio per i colpi assestati (6 sul C64, 8 sullo Spectrum). I giocatori possono dilettarsi in un bonus round. Sul C64, dei ninja sbucano da un vicolo mentre i karateka girandosi a destra o a sinistra, devono lanciare loro dei coltelli. Sullo Spectrum, si usa il cursore per dirigere degli shuriken (stellette rotanti) all'indirizzo di freddi corpi di viscidi demoni. Exploding Fist + vuol essere una risposta all'International Karate + della System 3. Sfortunatamente la Probe ha fallito con un gioco che, benché innegabilmente giocabile, si dimostra inferiore nella maggior parte degli aspetti-solo i tre giocatori della versione Spectrum sono un reale miglioramento. Gli schemi-bonus sono una novità ma sono ispirati da altre fonti (nel caso del C64, da Shinobi) e non mascherano il fatto che il gioco della System 3 è il migliore tra i due.

VERSIONE SPECTRUM

A causa del monocromatico, il secondo e il terzo combattente si distinguono per il cappellino da baseball e per la barba! La loro animazione è veloce e senza tentennamenti e la grafica è chiara, e se vogliamo escludere la mossa di rotazione, la reazione al joystick o ai tasti è repentina. Il sonoro si riduce a una pseudo-sorta di rumori bianchi e a un irritante motivo di presentazione. L'opzione per tre giocatori lo rende interessante anche per chi ha già una robusta collezione di giochi di arti marziali.

GLOBALE SPECTRUM: 69%

▲ *Un'immagine della versione per Spectrum*

VERSIONE C64

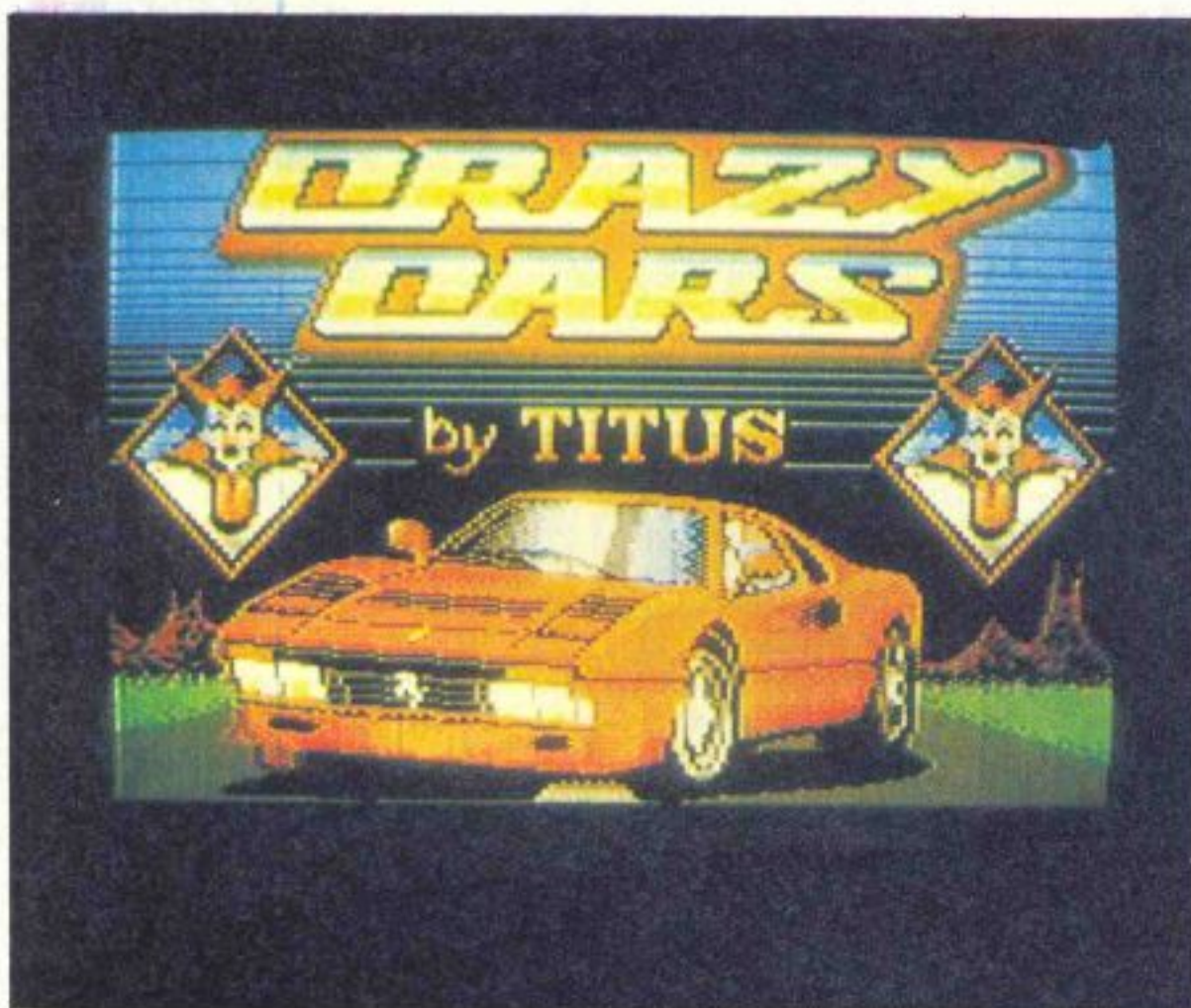
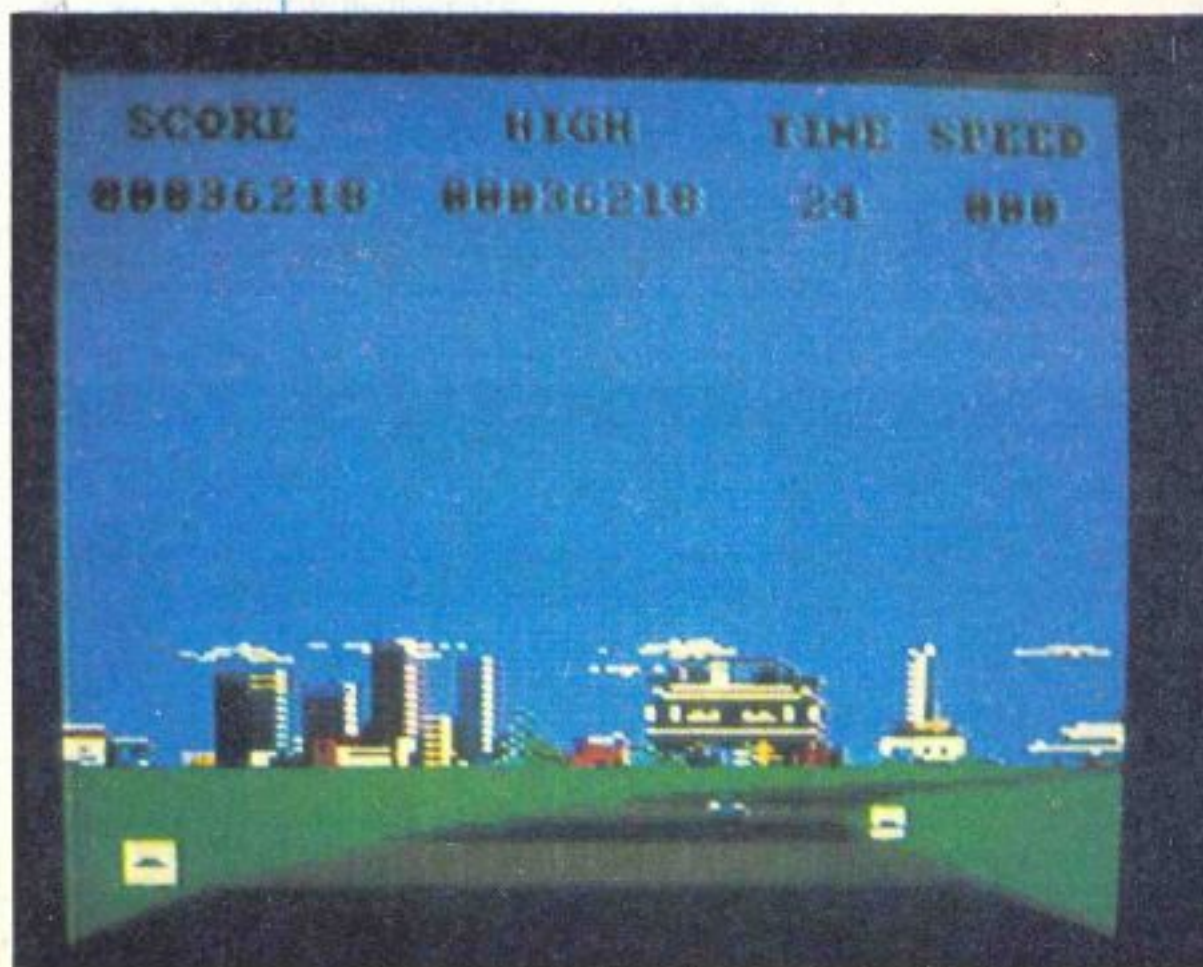
Se vogliamo escludere gli indumenti verdi del terzo giocatore, gli sprite sono uguali a quelli del gioco originario, e oggi mostrano tutti i loro anni. La loro rigidità e sproporzione non è aiutata dall'aumentata velocità, dato che l'animazione non riesce a reggere la velocità. Alcuni aspetti di Way of the Exploding Fist sono presenti e il suono è un po' crudo per i livelli odierni. Gli insignificanti suoni usati sono un passo indietro rispetto al gioco originario.

GLOBALE C64: 57%

Lo schermo bonus di chiara ispirazione 'shinobiana'

CRAZY CARS

Titus, per C64 (e altri formati 8 bit)

Indovinate un po': siete stati invitati a partecipare ad una famosa corsa automobilistica che si svolge su tre percorsi negli Stati Uniti, e in base alla posizione raggiunta con ogni gara vi verrà assegnata — se siete arrivati primi — un'auto sempre più veloce: si parte con una 'modesta' Porsche 911 Turbo, per poi passare ad una 'discreta' Lamborghini Countach e infine ad una 'normalissima' Ferrari GTO.
Ma non sarà facile tagliare il traguardo nel tempo assegnatovi: se le auto avversarie dovessero tamponarvi o doveste uscire di strada la vostra velocità verrebbe ridotta notevolmente, allontanando il traguardo ancora di più dalle vostre ruote...

▼ **Crazy Cars:** ***un fiasco convertito a otto bit...*** ▲

Non è possibile! Odio queste cose! Come si può programmare, a più di cinque anni di distanza, un gioco ancora più brutto di Pole Position, quando poi sono usciti nel frattempo un mare di giochi di corse molto più belli? Dov'è finita l'evoluzione del videogioco? Quale scopo può avere la pubblicazione di un programma del genere? Mentre cercate di rispondere a tutti questi quesiti mettetevi comodi, perché l'elenco dei difetti (in effetti, tutto il gioco è un 'difetto') sarà mooolto lungo. Volendo lasciare da parte l'assoluta mancanza di fantasia del gioco di guida, già stravisto, potremmo parlare della grafica edilizia, sia nei fondali che negli sprite, delle difficoltà di controllo della Mercedes che in curva tira come un TIR stracarico, o l'animazione della macchina che continua ad andare su e giù (fa venire il mal di mare solo a guardarla) e della prospettiva che si muove a scatti come poche. Ma la vera 'chicca' è la macchina di gomma, che rimbalza come un canguro appena tamponata! Ridicolo! Patetico! Assurdo! E' questo il massimo sforzo di fantasia che sono riusciti a fare per introdurre qualche elemento di novità nel gioco, aggiungendo punti al fattore di incontrollabilità. Lo salvano, a malapena, da un esito veramente disastroso una musica ed una schermata introduttiva discrete: cosa fare della cassetta? Beh, si potrebbe prenderla, legarne un'estremità ad un TIR e dare gas — vero Rutger?

Basta! Comincio a perdere ogni fiducia nel mondo del software: ci troviamo di fronte ad un'ennesima conversione di schifezza a 16-bit su computer a 8-bit, come è accaduto per Terrorpods. Almeno in quel caso c'era un minimo di contenuto, però. Dovreste vederlo, questo Crazy Cars — bisogna proprio vederlo per poterci credere! E pensare che nelle istruzioni c'è scritto "Crazy Cars è stato realizzato perché fosse il più realistico possibile"... REALISTICO?!?! Avete mai visto una Porsche RIMBALZARE quando viene tamponata da un'auto che la precede?!? E gli effetti sonori, poi! Quello che all'inizio avevo creduto fosse il suono di un mucchio di zanzare chiuse in un vaso di vetro e che poi, dopo molti minuti di sforzo immaginativo, avevo supposto fosse il suono di striduli clacson delle auto in corsa, si è poi rivelato (per decisione unanime dei recensori) lo stridio dei freni! Volete un consiglio? Regalate Crazy Cars al vostro peggior nemico...

PRESENTAZIONE 77%
Caricamento da cassetta abbastanza veloce, bella introduzione, così come la schermata finale del cimitero di macchine 'post-futurista'.
GRAFICA 22%
Un insieme di blocchettoni da cui si riesce a stento a distinguere la sagoma di una macchina.
SONORO 55%
Molto bella la musica nella schermata introduttiva, compensata comunque da effetti sonori orrendi.
APPETIBILITA' 11%
Non è fisicamente possibile che un gioco come questo possa piacere. Ah, sì, dimenticavo i masochisti...
LONGEVITA' 2%
Nell'ordine dei nanosecondi.
GLOBALE 33%
Per carità, stiamo parlando per il vostro bene, statene il più lontano possibile!

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine.
Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive.
Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle migliori case tra cui: Cinemaware, EA, Firebird, Rainbird, SSI, Sublogic.

UN GENNAIO DA FAVOLA!

E' appena incominciato un nuovo anno: dai subito un pò di sprint al tuo computer! Per inaugurare al meglio l'89, SoftMail ti offre un'occasione unica: in esclusiva per i lettori di Zzap!, e fino ad esaurimento dei prodotti a magazzino, ecco il meglio delle produzioni 1988 in confezione originale a prezzi incredibili! Affrettati ad ordinare: le nostre scorte non sono illimitate...

TITOLO	*CONTENUTO*	*FORMATO*	*CASS.*	*DISCO*
PALACE PACK	Rimrunner + Troll	Commodore 64	20.000	30.000
PALACE EXTRA PACK	Rimrunner + Troll + Barbarian II	Commodore 64	35.000	50.000

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Final cartdrige III	110.000
Flicker master	29.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. PC+Interfaccia	99.000
Joy. Silk stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 1 Apple/PC	55.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. 500XJ Apple/PC	59.000
MouseMat	22.500
MouseTop	20.000
MouseHouse	20.000
MouseHolder	12.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000
SlimLine (C64)	49.000

LIBRI/HINTS & TIPS

Alternate city specificare 8/16 bit	18.000
Bard's tale I	22.500
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
IHT: tutti i titoli	telef.
Might & Magic	25.000
Progr. ref. guide ST	49.000
Quest for clues	39.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

AMIGA

Barbarian II	telef.
Battlechess	49.000
Black cauldron	59.000
Carrier command	49.000
Disk drive esterno	299.000
Dragon's-lair (1Mega, 6 dischi)	75.000
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeon master1Mb	59.000
Elite	45.000
Fish	45.000
Hotball (calcio)	49.000
International soccer	39.000
Italy 90 soccer	39.000
Menace	39.000
Nigel Mansell GP	49.000
Outrun	25.000
Olympic challenge	25.000
Operation wolf	25.000
P.O.W.	59.000
Pioneer plague	59.000
Rocket ranger	59.000
S.E.U.C.K.	telef.
Starglider II	49.000
Sword of Sodan	69.000
Thunderblade	25.000
TV sport football	telef.
Univ. Military Simul.	45.000
Who framed Roger Rabbit	telef.

CBM 64/128 CASS.

After burner	18.000
Barbarian II	18.000
Batman	12.000
Dark side	18.000
Defender ... crown	12.000
Double dragon	18.000
Dragon ninja	telef.
Driller	25.000
Elite	39.000
Game over I+II	18.000
Giants	29.000
Gold Silver Bronze	18.000
Last Ninja II	25.000
Microsoccer	39.000
Night rider	12.000
R-Type	18.000
Rambo III	12.000
Red storm rising	39.000
Robocop	12.000
SDI (Activision)	18.000
Street sport Soccer	12.000
Summer edition	12.000
Super Dragon slayer	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Thunder blade	12.000
Times of lore	18.000
Tiger road	12.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Winter edition	12.000

CBM 64/128 DISCO

Add: Heroes ... lance	telef.
Add: Pool of radian.	59.000
Barbarian II	25.000
Deathlord	35.000
Def con 5	29.000
Defender ... crown	15.000
Double dragon	25.000
Driller	29.000
Echelon con Lipstick	59.000
Fast break	29.000
GEOS 2.0 ed accessori	telef.
Last ninja II	25.000
Maniac mansion	telef.
Mars saga	35.000
Menace	25.000
Neuromancer	39.000
Night rider	15.000
Operation wolf	15.000
President is missing	29.000
R-Type	25.000
Rambo III	15.000
Return of the Jedi	15.000
Rocket Ranger	telef.
S.E.U.C.K.	35.000
Sinbad	29.000
The bard's tale III	35.000
Thunderblade	15.000
Times of lore	25.000
Total eclipse (ITA)	20.000
Ultima V	49.000
Wasteland	39.000
Who framed Roger Rabbit	telef.
WWF Wrestling Superstars Vol.1 e 2	telef.
Zak McCracken	39.000

AMSTRAD 464 CASS.

Add: Heroes...lance	18.000
Airwolf	5.000
Crazy cars	18.000
Dark side	25.000
Driller	25.000
European 5-a-side	5.000
F. Bruno's big box	29.000
F. Bruno's boxing	5.000
Gunship	29.000
Match day II	18.000
Offshore warrior	18.000
Olympic challenge	18.000
Pacmania	18.000
R-type	18.000
Samurai warrior	18.000
Savage	18.000
Strip poker II plus	18.000
Supersports	18.000
Superstar soccer	18.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Victory road	18.000

AMSTRAD 464 DISCO

Dark side	25.000
Driller	25.000
Game set & match II	29.000
Graphic adv. creator	telef.
Gunship	39.000
Total eclipse (ita)	20.000

MS-DOS 5"

Add: Heroes...lance	59.000
Airborne ranger	59.000
Dark side	39.000
Driller	39.000
Echelon	75.000
Game over II	39.000
Grand Prix circuit	59.000
One on One II	49.000
Sentinel worlds	49.000
Serve & volley	59.000
The train	59.000
UMS	59.000
Willow	69.000

MS-DOS 3" & 5"

Defender ... crown	59.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Rocket ranger	59.000
Star trek	79.000
Wargame constr. set	69.000

ATARI ST

Bad	39.000
Double dragon	29.000
Driller (italiano)	49.000
Elite	39.000
Flying shark	39.000
Hell bent	39.000
Hellfire attack	39.000
Heroes of the lance	39.000
Lombard rally	49.000
Menace	39.000
Powerdrome	49.000
STAC (UK)	49.000
Starglider II	39.000
Thunder blade	29.000

SPECTRUM 48K CASS.

After burner	18.000
Barbarian II	18.000
Batman	18.000
European 5-a-side	5.000
Fighter pilot	5.000
Game set &match II	29.000
Game Over I+II (ita)	18.000
G.L.Superskills	18.000
Gold silver bronze	29.000
Hopper copper	5.000
Last ninja II	25.000
Mini putt	22.000
Nigel Mansell G.Prix	22.000
Operation wolf	18.000
P.Beardsley soccer	18.000
PHM pegasus	22.000
Rambo III	18.000
Samurai warrior	18.000
Savage	18.000
Supersports	18.000
Thunderblade	18.000
Total eclipse (ita)	15.000
Virus	18.000

MSX CASS.

Ace of aces	7.500
California games	12.000
Pepsi challenge	12.000
Psyco pigs UXB	12.000
Vampire	5.000
Winter edition	12.000

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 20.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	Computer	Prezzo

Z Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.20.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. ______

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSi ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero ______________________ scad. ______

Cognome e nome ______________________
Indirizzo ______________________ Nr. ______
CAP ______ Città ______________________ Prov. ____ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______________________

DEF CON 5

Cosmi/Microprose, per C64

E' notte fonda, ma nella sala perennemente scura di comando del Sistema di Difesa Stellare l'unico modo di conoscere l'ora è di osservare uno dei numerosi quadranti digitali del monitor di controllo. Proprio sotto di esso, l'indicazione "Defcon 5" ci rassicura confermandoci che tutto è in ordine, ed anche per questa notte la Guerra Globale Termonucleare rimarrà solo un incubo per noi tecnici del Sistema...

All'improvviso, una sirena ci scuote: il momento tanto temuto è arrivato, ed il quadrante ce lo conferma. È' il Def Con 4!

Seduti di fronte ad una simulazione ultrarealistica di un terminale S.D.I., il nostro compito in questo nuovo programma della Cosmi è di impedire che il Def Con (il livello di minaccia alla sicurezza mondiale) arrivi al livello 1, in cui la Terza Guerra Mondiale è ormai scoppiata. Per evitare la fine del nostro beneamato pianetino, abbiamo a disposizione un enorme arsenale di satelliti, laser e caccia stellari con cui opporci attivamente e passivamente alla minaccia delle armi russe, che vengono lanciate sotto diverse forme a seconda del DefCon attuale.

Si accede e si controlla ogni nostra arma tramite l'utilizzo di codici e comandi piuttosto oscuri che ci permettono di esaminare dozzine di mappe, tabelle ed immagini in continuo cambiamento, che riportano la situazione completa di ogni sezione dell'S.D.I. . Ogni comando fa apparire sul nostro schermo schemi e grafici estremamente realistici, che si succedono sempre più rapidamente sino a che non riusciamo ad intercettare un'arma nemica.

A questo punto, quella che era stata sino a quel momento una simulazione tanto perfetta quanto arida e monotona si trasforma in una serie di sottogiochi arcade, diversi a seconda del DefCon raggiunto. Il giocatore si trova così dopo aver controllato per lunghi minuti schermi radar e sequenze di codici davanti a sequenze arcade che ne risvegliano la capacità di reazione e spezzano il ritmo della partita, aggiungendo nuovi elementi di tensione.

I giochi, che variano dal disinnescare una mina in gravità zero al comandare due o tre satelliti armati di laser contemporaneamente, sono concettualmente semplici ma di una difficoltà notevole, che impegnerà anche i giocatori più esperti nel tentativo di impedire la distruzione della civiltà umana in una delle simulazioni più agghiaccianti che abbiano mai toccato i nostri computer.

La cosa che colpisce di più nei recenti prodotti Cosmi è senz'altro il loro crudo realismo: se pensavate che la tensione e la grande atmosfera di The President Is Missing fosse qualcosa di insuperabile, dovrete ricredervi di fronte a Def Con 5. Qui non ci sono cassette o documenti governativi, ma vi assicuro che vedere apparire la scritta "DefCon 2" in un angolino dello schermo è quanto di più emozionante (e terrorizzante) ci si possa aspettare da un computer game. La sezione principale del programma è di un realismo incredibile, e quando arrivano le prime conferme del lancio di missili russi vi viene veramente voglia di scappare in cantina con la testa sotto un cuscino: quello che butta un po' giù il gioco è piuttosto la parte arcade, che per quanto carina fa sparire molta di quella sensazione di presenza di cui parlavo prima. Non mi sento di consigliare l'acquisto di questo programma a tutti, ma sono sicuro che gli appassionati di simulazioni ed i giocatori più maturi troveranno in Def Con 5 un prodotto quasi perfetto che oltre ad essere divertente riesce anche a far pensare.

PRESENTAZIONE 50%
Ottima documentazione, scritta però purtroppo nel confuso ed approssimativo stile tipico della Cosmi.

GRAFICA 60%
Tipicamente "da terminale" nello schermo principale e nelle mappe, mentre nelle sezioni arcade è un po' troppo approssimativa.

SONORO 56%
Il rumore di telescrivente dei testi che appaiono e qualche sirena ed esplosione.

APPETIBILITA' 90%
L'unico programma che permette un approccio quasi completamente serio ad un argomento scottante e sempre attuale.

LONGEVITA' 98%
Salvare la Terra è difficile, ma l'impresa non è mai noiosa.

GLOBALE 74%
Tanto bello quanto PARTICOLARE: provatelo assolutamente prima di comprarlo.

TEST

GI HERO

Firebird, Spectrum & Amstrad

Ma cosa si credono, i capoccia delle software house? Che i videogiocatori sono un branco di maniaci guerrafondai, sadici e ultraviolenti? E' vero, in gran parte lo sono, da come risulta dopo il successo di giochi come Operation Wolf — e si si è scatenata così la lotta commerciale a colpi di Commando, che ha visto campo di battaglia privilegiato — oltre al C64 — anche l'Amstrad, con risultati spesso non troppo lusinghieri (vedi Guerrilla War).

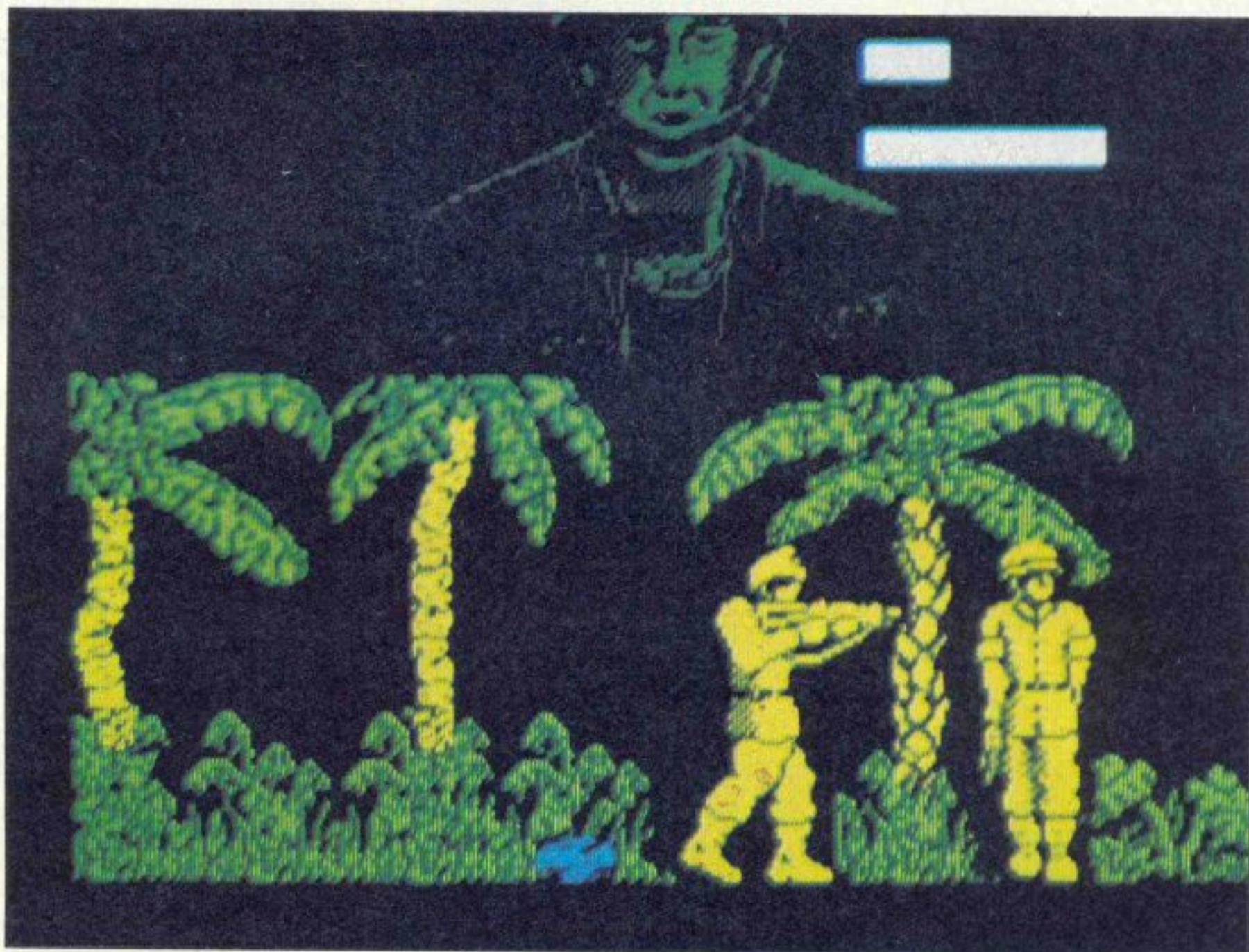
Anche stavolta tutta la vostra violenza è messa paradossalmente al servizio della pace: alcuni documenti della Nato, di cruciale importanza strategica per l'equilibrio bellico mondiale, sono stati rubati. Il nostro eroe viene quindi mandato da solo contro mille avversari in territorio nemico, in una delle zone più politicamente instabili, dove ogni passo falso potrebbe tramutarsi in una reazione a catena capace di sconvolgere l'equilibrio di pace di tutto il globo.

Se verrete catturati sarà negata ogni conoscenza della vostra missione (questa l'ho già sentita).

Un piccolo aiuto viene comunque dato: avete con voi un cane, Killer, il cui nome è tutto un programma — sfortunatamente, dopo il lancio col paracadute, lo perdete di vista.

Il vostro primo compito sarà proprio quello di rintracciarlo. Vi ritrovate quindi in una jungla oscura (reminiscenze dantesche), armati di un fucile a colpi limitati e di mine (entrambi possono essere raccolti, sparsi come sono qua e là per il territorio).

Avete a disposizione un radar direzionale, crittografi per decifrare i messaggi in codice che intercettate ed alcuni oggetti utili per avanzare in territorio nemico come tagliafili e torce, per attuare azioni di guerriglia — forza, allora, vi resta poco tempo per recuperare Killer, portare a termine la vostra missione e distruggere infine l'eliporto!

La zona, infatti, è pattugliatissima, e dovrete tendere al massimo i vostri sensi per percepire la presenza di nemici, abbassarvi per evitare i loro colpi e sparare per uccidere: dovrete sempre essere i primi — la barra di energia non è molto lunga, e basta

▼ ▲ *Due immagini della versione Amstrad (sopra) e Spectrum (sotto)*

▲ GI Hero *in versione Amstrad CPC*

VERSIONE AMSTRAD

Uno strano gioco, questo GI HERO: un passo avanti rispetto alle ultime proposte in fatto di videogiochi a sfondo bellico, in cui bastava andare avanti sparando a tutti i poveracci che provavano a difendere il loro territorio tentando di fermare l'avanzata di un maniaco omicida armato di joystick e raccogliendo munizioni, casse di medicinali ed armi varie lasciate cadere da chissà quale sbadato marmittone lungo il cammino. In GI Hero l'azione è molto più varia, e l'accesso alla barra-menu posta nella parte superiore dello schermo è intelligentemente connessa ad un 'modo pausa' del gioco. La definizione grafica dell'Amstrad, insieme ad un buon uso del suo chip sonoro, rendono il gioco abbastanza carico d'atmosfera: la jungla — sebbene non esageratamente colorata (somiglia abbastanza alla versione Spectrum, guarda caso...) — è disegnata in modo realistico, e durante il gioco un sottofondo di suoni 'da foresta' arricchisce l'atmosfera tenendo desti i vostri sensi. In definitiva un acquisto giudizioso per tutti i guerrafondai amanti delle 'mappe' e della strategia unita all'azione.

poco per provocare la vostra prematura dipartita.
Il tutto in una cornice grafica molto 'alla Spectrum', così come lo schema di gioco, un'avventura dinamica raccogli-oggetti con qualche elemento alla Green Beret.

VERSIONE SPECTRUM

La versione Spectrum del gioco si presenta graficamente simile a quella per Amstrad (o viceversa?), ma leggermente più lenta nell'animazione. Tuttavia questo fattore non è eccessivamente importante dato che si tratta di un gioco non completamente d'azione. Il sonoro nella versione 48K è assente, mentre la versione 128K (che è un Amstrad, o sbaglio?) presenta degli ottimi effetti sonori ed una discreta musica iniziale. Rispetto alla globalità di giochi militari per lo Spectrum GI Hero rappresenta un piacevole diversivo, grazie alla sua componente 'intelligente' che lo accosta in un certo senso a Platoon. Se quest'ultimo vi aveva già divertito e non vi spaventa un po' di strategia in più, allora non posso che raccomandarvelo.

PRESENTAZIONE 78%
Confezione tipica della Firebird (Black Lamp, Exploding Fist, etc.) con istruzioni sintetiche ma complete. Semplici opzioni all'inizio del gioco, ma un comodissimo sistema di menu durante la missione.

GRAFICA 80%
Sullo Spectrum è stato scelto il sistema 'a maschera' che già aveva decretato il successo di altri giochi, sistema nel quale si utilizza uno sfondo/contorno nero sotto gli sprite per evitare i problemi di 'colour clash'. Non ci spieghiamo la necessità di fare altrettanto con l'Amstrad, visto che non ha tali problemi... le solite conversioni frettolose.

SONORO 67%
Sull'Amstrad una colonna sonora noiosetta e un buon 'rumore boschivo' di sottofondo. Sullo Spectrum il sonoro è presente solo nella versione 128K.

APPETIBILITA' 77%
Dipende soprattutto da quanto amate i giochi di guerra, e se non vi dispiace un po' di strategia mista all'azione...

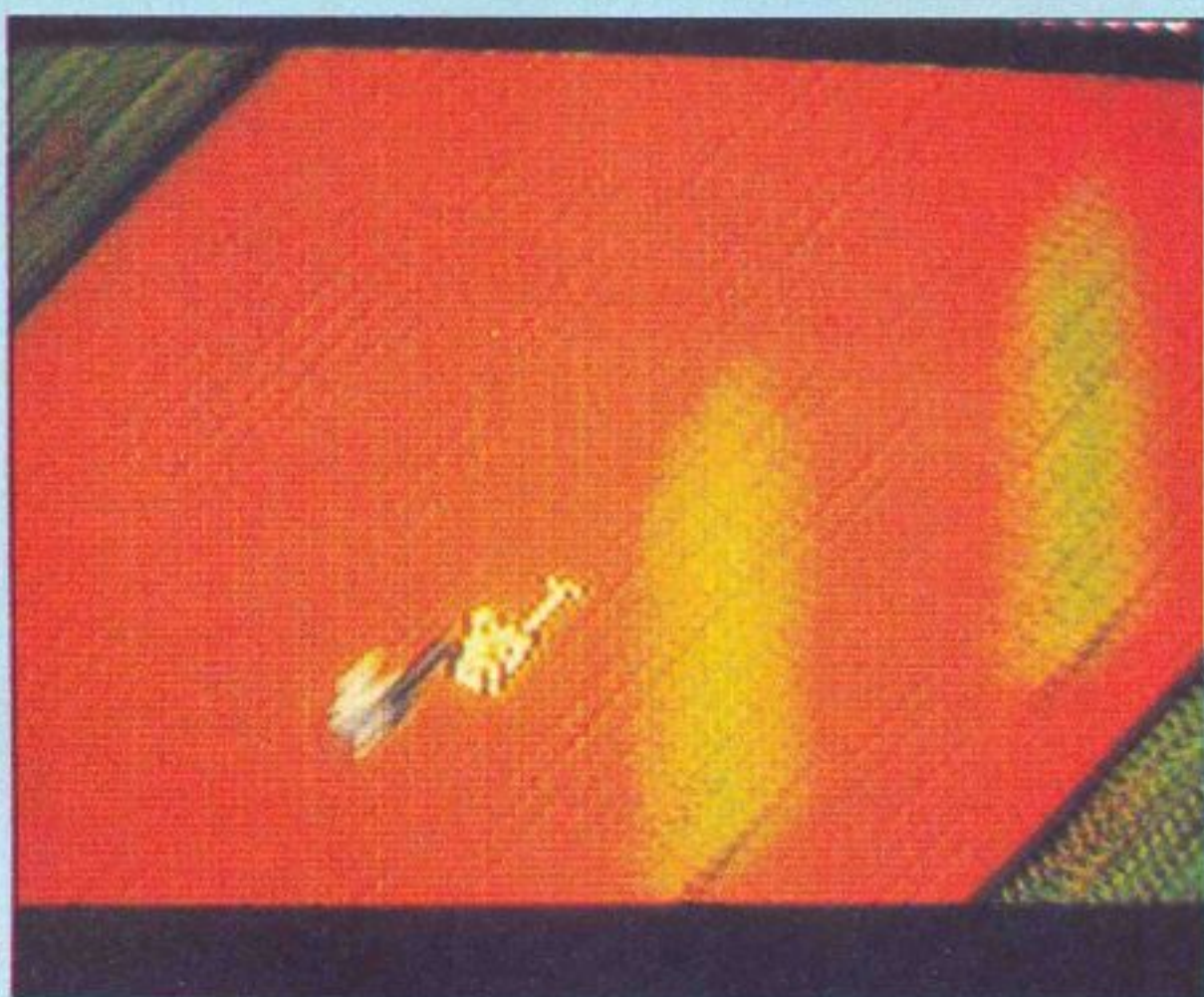
LONGEVITA' 89%
... ma in caso positivo avrete di che divertirvi per un bel po'!

GLOBALE 78%
Una ventata d'aria fresca nell'universo del software bellico.

RETURN OF THE JEDI

Domark, C64

Sembra che quei dannati Imperiali abbiano proprio la testa dura: dopo che abbiamo distrutto già due delle loro Stelle della Morte, hanno cominciato a costruirne una terza nell'orbita di Endor!
Come sempre, il compito di salvare la galassia da questa gigantesca e terribile arma capace di polverizzare interi pianeti sta nelle nostre mani di cavalieri jedi, e con l'aiuto dei nostri amici riusciremo senz'altro anche in questa impresa, nonostante sembri più difficile delle altre.
Il gioco, convertito più che decentemente dall'omonimo coin-op, comincia con una sorpresa, presentando una grafica tradizionale in opposizione a quella a vettori degli altri giochi della serie: prima che ne possiamo apprezzare l'alta definizione, comunque, lo schermo inizia a muoversi velocissimo in diagonale, mentre prendiamo il controllo della moto volante su cui siede la coraggiosa principessa Leila.
Presto sullo schermo appaiono anche un certo numero di inseguitori imperiali, che vanno seminati, distrutti a colpi di laser o spinti fuori dallo schermo o contro i numerosi alberi di Endor. Un'ulteriore possibilità sta nell'attirare gli inseguitori nelle molte trappole preparate dai pelosissimi Ewoks, sotto forma di corde tese all'altezza del collo o di magli formati da grossi tronchi.
La corsa continua sempre più veloce sino ad arrivare al rifugio segreto degli Ewoks, poi il controllo passa al gigantesco Chewbacca, che avendo rubato un camminottero AT-ST, deve evitare le trappole degli stessi ewoks per raggiungere un portello che, distrutto, spegnerà gli scudi di difesa della Stella della Morte. Lo scenario ora scorre nella direzione opposta a quella precedente, ed all'improvviso cambia per presentarci le gesta di Han Solo, che alla guida del suo Millennium Falcon si trova nello spazio al di sopra di Endor.
L'astronave vola affiancata da due piccoli ma potenti caccia ad ala ad X, e la sua missione è di penetrare le difese imperiali, rappresentate questa volta da un gigantesco Astrodistruttore e da una miriade di perfidi caccia TIE.
Se Chewbacca e Han riescono nelle loro imprese, si passa infine all'ultima scena del livello, in cui il bersaglio è il reattore che costituisce il centro della Stella stessa: Alla guida del Millennium Falcon dobbiamo infilarci nell'intrico di tubi e condotti che ne costituiscono la struttura e, una volta raggiunto il reatto-

▲ *Il Millenium Falcon, troppo veloce per fotografarlo...*

▼ *Dopo la lunga e pericolosa corsa (sopra) siete finalmente giunti a destinazione!*

re, scaricare le nostre armi su di esso. Se la sequenza di avvicinamento era stata resa difficile dalla presenza dei soliti TIE, quella di uscita è ancora più complicata: mentre lo scenario scorre sempre più velocemente, infatti, dobbiamo guidare la astronave in modo da evitare i tubi e la terribile onda d'urto dell'esplosione che ci segue dappresso, sino allo sbocco che ci riporterà nello spazio.
Qui potremo osservare la Stella esplodere, ma come sempre la dura legge dei videogame torna a farsi sentire, ed un nuovo più difficile livello ci attende...

La Domark colpisce ancora con le sue conversioni, e la fedeltà del programma è sorprendente: sia la grafica che il sonoro replicano piuttosto bene le loro controparti a gettone, così come la disposizione dei nemici nelle varie scene, ma qualcosa sembra non andare... La versione per Commodore 64 è decisamente troppo lenta per riuscire a riprodurre la sensazione di corsa frenetica del coin-op, e questo particolare rende il programma una mezza delusione. Nel gioco originale, infatti, la maggior parte del divertimento veniva dalla velocità di reazione richiesta per affrontare i nemici ed i pericoli, mentre qui è piuttosto difficile cadere nei loro agguati. La prevedibilità degli avversari è poi unita ad una loro strana tendenza a non sparare, che non migliora certo le cose. Tutto sommato, bisogna ammettere che il programma non è malvagio, ma queste sue strane idiosincrasie lo rendono senz'altro un titolo più adatto ai giocatori inesperti ed ai bambini che non agli amanti del coin-op originale.

Conosco abbastanza bene il coin-op per poter dire che questa versione casalinga non cattura molto della sua atmosfera: il tutto è piuttosto lento ed il nemico non si rende mai veramente insidioso, anzi sembra avere scarse potenzialità offensive (basti dire che non spara quasi mai). L'azione non è caratterizzata certo da un'alta frenesia, e questo è tutto dire visto che questo è il motivo di fondo che sta dietro la realizzazione dell'arcade originale. In ogni caso la riproduzione grafica del gioco da sala è buona e ci fa ben sperare in previsione di una realizzazione per Amiga ed ST.

PRESENTAZIONE 77%
La sensazione di trovarsi di fronte al coin op è ottima, e tutte le opzioni di difficoltà della macchina da bar sono unite ad una bellissima schermata dei titoli.
GRAFICA 85%
Molto bella in ogni sequenza e piuttosto vicina a quella della versione arcade, considerate le limitazioni in definizione del 64.
SONORO 81%
Fantastica musica dei titoli e numerosi jingle fra cui la marcetta degli ewoks.
APPETIBILITA' 92%
Una bella conversione di un famoso coin-op...
LONGEVITA' 70%
... che ha perso però un po' troppo in difficoltà.
GLOBALE 81%
Una buona conversione adatta al giocatore casuale.

TEST

SUPERSPORTS

Gremlin, per C64, Amstrad, Spectrum

Strano mese per i giochi sportivi, questo: dopo l'incredibile successo di MicroProse Soccer persino la disgraziatissima Gremlin Graphics esce con un buon titolo agonistico, anche se piuttosto particolare.

Il gioco, che viene presentato sotto forma di spettacolo televisivo continuamente commentato da un troppo sorridente presentatore, si divide in cinque discipline, che possono essere giocate singolarmente o tutte insieme da un numero di giocatori che può variare da uno a quattro.

La prima gara è il tiro al bersaglio: in osservanza dello stile "alternativo" che contraddistingue questo programma la competizione non si svolge in un regolare poligono, bensì in un vicolo. Da tombini, finestre e traverse appaiono brevemente delle sagome da crivellare di colpi, ed il nostro compito è ovviamente di colpirne quante più possibili col nostro fucile, entro il tempo limite di un minuto. Sullo schermo volano anche rapidissime delle lattine, che se vengono intercettate da un nostro proiettile possono trasformarsi in succosi punti bonus che modificheranno in bene il commento generalmente acido del presentatore.

La seconda specialità è quella cosiddetta del "tuffo temerario", in cui dobbiamo far arrampicare il nostro atleta su di una altissima torre metallica e farlo poi tuffare in una tinozza d'acqua. Alla fine del terzo tuffo (ammesso che si riesca a sopravvivere sino a quel punto) un gruppo di cinque giudici voterà la nostra performance in base al coraggio mostrato, la precisione nel centrare la vasca ed il numero di acrobazie eventualmente fatte durante il lungo volo.

VERSIONE SPECTRUM

Come nei giochi della migliore categoria, il colore è stato conservato evitando però il famigerato 'colour clash' — nonostante ciò, la grafica non è eccezionale, semmai funzionale. Per quanto riguarda la giocabilità non c'è molta differenza fra questa versione e quella per Amstrad. Il multiload colpisce ancora — sebbene in questo caso diventi difficile riuscire a capire perché. Delle tre versioni, questa va al secondo posto, ma soltanto perché la resa grafica è stata studiata più saggiamente che non sull'Amstrad.

GLOBALE SPECTRUM: 68%

Per la terza gara gli atleti si spostano in un misterioso paese orientale: la prova consiste nello spezzare con calci e pugni il maggior numero di tavolette gentilmente sorrette da due lardosi lottatori di sumo, che sembrano avere a disposizione un'infinità di lastre. Il funzionamento dello sport, semplice e frenetico, è gestito interamente da joystick, ed ovviamente più sarà alto il numero delle tavolette spezzate e più alto il nostro punteggio. I soliti bonus qui si ottengono spezzando due tavolette per volta o facendo acrobazie particolari, e questa si rivela essere la disciplina più divertente della confezione.

Quello successivo è lo sport

▼ *Una gara subacquea nella versione per Amstrad CPC*

▼ *Lo schermo di selezione delle gare sul Commodore 64*

preferito dal nostro Capo Redattore Mascherato, trattandosi del tiro con la balestra (arma favorita della nostra nemesi nera). Ambientata in una ridente campagna inglese, la prova richiede mosse precise e studiate, e riuscire a sparare tutte e sei le frecce in nostro possesso è già un'impresa: colpire il bersaglio poi...

L'ultima gara, infine, è una delle più idiote che si siano mai viste sugli schermi dei nostri computer, e senz'altro una delle più sadiche.

Il concetto di base è quello di una gara di nuoto, che però si svolge quasi completamente al di sotto del pelo dell'acqua e vede come scopo principale quello di riuscire a sopravvivere. Oltre all continuo pericolo di rimanere annegati per mancanza di ossigeno, infatti, il nostro atleta è tormentato da ogni sorta di pericolo sottomarino, fra i quali ricorderemo solamente le enormi conchiglie cannibali ed i fanatici a bordo di motociclette acquatiche.

Completata anche questa gara, il gioco si conclude con l'obbligatoria presentazione del vincitore e premiazione, dopodiché i giochi vengono sospesi sino alla prossima telecronaca.

VERSIONE AMSTRAD

Questa versione è, dal punto di vista grafico e della presentazione in generale, la peggiore delle tre. Il colore è 'pacchiano' ed ascoltare la colonna sonora è una vera sofferenza. E, col multiload che completa il tutto, si finisce col perdere più tempo nell'attesa che nel gioco vero e proprio. Comunque, se siete in vena di vedere qualche scena divertente e avete molta pazienza e poche pretese dal vostro computer, dategli un'occhiata (prima di comprarlo, s'intende)...

GLOBALE AMSTRAD: 61%

▲▼ *Una gara di stampo 'marziale' sull'Amstrad (sopra) e sul Commodore 64 (qui sotto)*

Dopo aver visto anche Caveman Ugh-Lympics, mi sembra che la tendenza dei giochi sportivi si stia spostando verso il filone comico-umoristico, e devo riconoscere che la cosa non mi dispiace neanche un po'. Alcuni degli sport di questo Supersports sono veramente molto divertenti, e per ben la seconda volta questo mese mi vedo costretto ad ammettere di aver trovato un programma sportivo divertente. La grafica, sempre chiara e ben definita, è sicuramente il punto forte del programma, ma sono sicuro che anche i commenti sarcastici del commentatore televisivo vi interesseranno, soprattutto se riferiti alla prestazione del vostro avversario. L'unico difetto del gioco, che si rivela essere generalmente semplice da controllare e quindi immediatamente divertente, può essere semmai nella ripetitività degli sport presentati, ma del resto capita anche con Summer Games, no?

PRESENTAZIONE 76%
Utili opzioni all'inizio della gara ed istruzioni anche in italiano creano una perfetta introduzione all'atmosfera goliardica dei giochi.

GRAFICA 83%
Chiara, ben definita ed animata in tutti gli sport presentati.

SONORO 65%
Niente di eccezionale, ma nemmeno troppo malvagio.

APPETIBILITA' 75%
Una simpatica variante dei soliti giochi sportivi...

LONGEVITA' 72%
... che vi divertirete a rigiocare ogni volta che sarete in compagnia di qualche amico.

GLOBALE 75%
Una piacevole vacanza dal solito smanettamento serioso dei troppi titoli sportivi degli ultimi tempi.

A BIT OF 'FANTASY'

Qualche avventuriero affamato di RPG, vista la pausa dei numeri scorsi, aveva scritto preoccupato usando frasi del tipo "Avete forse deciso di abbandonare l'angolo del Fantasy?" — Vi sembriamo i tipi che 'abbandonano' le rubriche, noi?!? Ma stiamo scherzando? Mentre voi vi strappate i capelli per l'assenza di questa o quella rubrica, noi stiamo intanto preparando succulente puntate... provate a leggere le pagine che seguono, se non ci credete!

DEATHLORD

Electronic Arts

Ehi, cosa sta succedendo? Chi è che mi ha cambiato la grafica di Ultima III? Come? Non è Ultima? Ma figuriamoci: guarda qua, ci sono persino i miei personaggi, ed i comandi sono uguali... no, aspetta... non sono proprio uguali e... D'accordo, ci farò una partitina veloce.
La nostra "partitina veloce" è durata come sempre diverse giornate, durante le quali abbiamo scoperto parecchie cose: tanto per cominciare, Deathlord si aggiudica il titolo di primo RPG computerizzato di ambientazione orientale. Il mondo di questo gioco (16 continenti!) è infatti preso di peso dal Giappone feudale, che comunque viene scombussolato per bene dall'arrivo del Signore della Morte che dà il titolo al gioco.
Noi controlliamo una banda di sei avventurieri - a cui si possono aggiungere due membri esterni - nel tentativo di sconfiggere questa creatura, che possono essere richiamati da Ultima III, la serie di Bard's Tale ed indirettamente da Wizardry.
Il primo shock dato dal gioco viene dai suoi termini, completamente in giapponese: anche se i nomi di alcune armi possono suonare familiari a chiunque, raccapezzarsi fra i nomi dei vari personaggi, delle loro classi, delle parti di equipaggiamento e le parole magiche può creare dei seri problemi. Una volta imparato che un Koshimakazuru No Shitogawa è un normale cerino, comunque, l'avventura procede abbastanza speditamente.
Per gli appassionati di role games, Deathlord riserva alcune piacevoli sorprese: i comandi (da tastiera, ovviamente!) sono molto simili a quelli utilizzati dalla serie Ultima, così come la rappresentazione grafica del mondo di gioco. Queste caratteristiche permettono a chi conosce la serie suddetta di calarsi nell'azione quasi istantaneamente, ed il risultato generale è di una completa padronanza del gioco.
Per sconfiggere il Deathlord, i nostri personaggi dovranno recuperare diversi oggetti sparsi per i vari continenti: nel far questo saranno ostacolati da problemi comuni come la conformazione del terreno ed il calare delle tenebre e da imprevisti di vario genere, fra i quali i comunissimi incontri.
Questi si risolvono in una limitata conversazione nel caso di personaggi amichevoli, ma l'incontro con un gruppo di mostri viene obbligatoriamente risolto in un combattimento. Questo avviene sullo schermo principale (con poca grafica, quindi), ma sfrutta la più grande vastità di armi e parole magiche mai viste nella nostra lunga carriera di recensori.
Riassumendo le nostre impressioni, Deathlord ci è parso un gioco molto ben realizzato, semplice da controllare ed estremamente giocabile. Il programma non presenta nessuna terribile innovazione al di là di chiamare le varie armi con i loro nomi giapponesi, ma questo non vuol certo dire che si tratti di un brutto gioco. Indiscutibilmente, un prodotto consigliabile a tutti i role-gamer, in particolar modo se interessati da una visione nuova del mondo Fantasy.

PRESENTAZIONE 85%
Manuale coinciso e semplicità di comando piacevolissimi.
GRAFICA 74%
Simile alla serie Ultima, semplice e piacevole per la sua funzionalità.
SONORO
ND
APPETIBLITA' 96%
Una nuova visione (con gli occhi a mandorla) del mondo Fantasy.
LONGEVITA' 96%
Come tutti gli RPG realizzati bene, vi terrà attaccati ai monitor per moltissimo tempo.
GLOBALE 88%
Un prodotto piacevolissimo anche se non particolarmente diverso da altri titoli del genere.

TIMES OF LORE

MicroProse

Sotto il marchio MicroProse, i giochi della Origin sono, per loro natura, strategici e, per i role playing Fantasy ambientati in mondi di maghi e guerrieri, la loro serie degli Ultima non è seconda a nessuno. La serietà e la semplicità spartana nella presentazione delle avventure di Britannia hanno però subito un completo restyling: Times of Lore è una arcade-adventure graficamente di grande qualità, con un valido controllo ad icone ed un sonoro che superano di molto lo standard Origin.

L'avventura parla di Albareth, un regno attraversato dal caos fino all'arrivo degli Elden. Questa razza giunta da lontane terre oltre oceano portò gradualmente pace e controllo in quelle terre tormentate. Un principe degli Elden diventò il Grande Re di Albareth e governò giustamente con l'aiuto di tre oggetti magici: la Tavoletta della Verità, la Pietra della Veggenza ed il Medaglione del Potere. Quest'ultimo comunque poteva essere indossato solo da un uomo degno del comando, un discendente del Grande Re Strebor.

Nonostante il potere del medaglione dieci anni durò la lunga guerra contro gli invasori barbari, senza che nessuna delle due parti ne traesse vantaggio alcuno.Valwyn, il Grande Re, arrivò allora a negoziare con Hwidric, il capo barbaro, promettendo loro la città di Gantor a sud-est in cambio della loro fedeltà alla corona. Il logorio della guerra e la fatica del comando convinsero Valwyn a ritirarsi con il figlio ed il medaglione nelle loro lontane terre natie. Lasciando il comando a un lord degli Elden egli promise di ritornare dopo 20 anni. Il malumore si faceva strada, però, tra un numero sempre maggiore di lord Elden che dissentivano dalla decisione di Valwyn di lasciare le terre a sud-est ai barbari. Arrivarono così ad attaccarli nella città di Ganestor, non riconoscendo più l'autorità di Dariel che, temendo per la propria vita fu costretto a lasciare precipitare nuovamente il regno nel caos, bande di briganti tornarono a fare scorrerie in quelle lande e gli orchi tornarono alla luce del sole.

Questo è lo scenario al tuo arrivo. Dopo alcune schermate introduttive molto belle arriva la classica scelta del personaggio: un cavaliere in armatura, un'agile valchiria o un possente e muscoloso barbaro. Si viene poi proiettati all'interno della taverna di Frothing Slosh per iniziare la tua avventura alla ricerca di Valwyn.

Mentre i combattimenti ed i movimenti sono facilmente controllati da joystick, le altre azioni sono gestite da un pannello di icone. Gli oggetti possono essere esaminati, presi, gettati, usati ed offerti. Le conversazioni con i personaggi di Albareth hanno una grossa importanza nel gioco e richiedono l'uso di un particolare menu in cui selezionare alcune domande su soggetti rilevanti.

Times of Lore è composto da ben 13000 locazioni ed altrettante schermate quindi, che, occupando solo mezzo schermo in altezza, rendono bene l'idea della smisurata area di gioco. Come in tutti i giochi di questa ampiezza molte locazioni sono date dal ripetersi della stessa serie di tratti grafici, con alcuni sprite in movimento su di essi, per questo può risultare molto utile segnarsi tutte le locazioni "particolari". I combattimenti sono molto frequenti e ben presto diventano una formalità, mentre l'interazione con gli altri personaggi, una valida evoluzione di quella utilizzata in Ultima ha grande importanza ai fini della risoluzione del gioco.

Se il gioco è certamente più che promettente soprattutto dal punto di vista della quantità di gioco è anche vero che, come del resto gli Ultima e tutti i giochi di questo tipo, richiede pazienza e molto tempo per progredire.

COMMENTO

L'introduzione offre alcune schermate ben disegnate con musiche di Martin Galway molto d'atmosfera. Durante il gioco il sonoro si riduce a qualche effetto di buona qualità e sfondi colorati che, scrollando a scatti, diventano un po' ripetitivi a lungo andare. Gli sprite sono un misto di caratteri dettagliati ed indistinti, ma tutti hanno una piacevole, anche se minima, animazione.

GLOBALE 73%

RPG Strategie

Questo mese lo spazio dedicato ai wargames ed agli RPG (o GDR) ospita per la prima volta una serie di consigli dettagliati dedicati a tutti coloro che hanno scritto per aiuti e - perché no? - a quelli che vogliono farsi un'idea più precisa di come si svolge un gioco di ruolo (quale occasione migliore).

Naturalmente un grazie di cuore va a tutti coloro che ci hanno scritto inviando mappe e strategie, e l'invito non può essere che di continuare così.

Ma passiamo al primo RPG di questo mese, recensito sul N.27 ed accolto con grande entusiasmo da tutti gli appassionati: Wastelands.

Questo splendido gioco di ruolo della Electronic Arts è molto complesso ed avvincente, e contiene molti segreti che aspettano solo di essere scoperti: tutti coloro che vogliono riuscirci senza alcun suggerimento faranno meglio a voltare pagina e leggersi qualcos'altro - giocatore avvisato...

Cominciamo dalla creazione del gruppo (party): in questa prima parte assicuratevi di avere a disposizione un'ampia gamma di abilità fra i quattro personaggi a disposizione. In un certo senso questo vuol dire 'barare' e garantirsi almeno un personaggio con un Intelligenza di 17 o maggiore. La cosa migliore è infatti quella di avere due personaggi con un'Intelligenza superiore a 15, in modo da avere due medici nel gruppo. Se il punteggio ve lo permette, acquistate le capacità mediche di un personaggio fino a 2. Non dimenticate di fornire ad ogni personaggio una pistola automatica con caricatore (clip pistol) ed abilità nel tiro col fucile (rifle skill), o non sarà possibile aumentare l'armamento del vostro gruppo quando si presenteranno le situazioni adatte.

Highpool è il primo luogo ad Ovest del Ranger Centre, ed ospita un negozio e un medico. Gironzolate intorno alle pareti interne delle costruzioni

per scoprire una nota appesa ad una di esse. L'ingresso della grotta sotterranea dovrà essere scoperto servendosi dell'abilità di Percezione. Entrate utilizzando la corda contenuta nello zaino standard dell'avventuriero (standard adventurer's pack). Se uccidete il cane di Bobby preparatevi poi ad affrontare Bobby stesso al ritorno, ma cercate di non sprecare troppo tempo sterminando i Bambini Mutanti (Mutant Kids).

Il negozio nel centro Agricolo aprirà solo quando avrete ucciso il Bunny Master.

Nell'accampamento dei Nomadi del Deserto, Brakeman, che vive in uno dei vagoni ferroviari, vi darà una carta Visa da portare allo Spaccateste (Head Crusher) che vive a Quartz.

La cittadina di Quartz si trova un po' più a Nordovest del Centro Agricolo; seguite il corso del fiume controcorrente camminando sulla riva orientale, oltre il ponte. La cosa migliore è raccogliere quanto più bottino è possibile prima di visitare la località, dato che il negozio vende un sacco di roba utile. A Quartz potete comprare un lanciafiamme se avete 3000 dollari, e sicuramente potete dotare per la prima volta il vostro personaggio di un'armatura. La maggior parte degli edifici nella città sono deserti, ma trovate il Bar di Scott dove ci sarà Headcrusher ad aspettarvi. 'Usate' la carta Visa per consegnargliela e provocare così la sua reazione. La risposta al primo indovinello è "toast". Servitevi del Carisma per ottenere informazioni dalle ragazze nel bagno delle signore (Ladies). Ignorate la provocazione del ballerino (dancer), e non mettetevi a passeggiare sul cornicione (catwalk) - incontrereste sicuramente dei robusti farabutti pronti a menarvele di santa ragione.

Il modo migliore per rigenerare i punti ferita (hit points) del vostro gruppo è, stranamente, quello di gironzolare per un po' nelle pericolose zone deserte (wastelands, appunto). Il conteggio del tempo relativo ai movimenti nelle zone selvagge della mappa è maggiore che non nelle città, e gli incontri/scontri sono significativamente meno pericolosi. Dovrete comunque ricorre ad un guaritore nel caso becchiate qualche malattia.

Il secondo gioco in esame è Questron II, di cui

abbiamo parlato nella nostra prima puntata dedicata ai giochi fantasy. Passiamo ad una rapida serie di consigli per tutti gli eroi che si sono avventurati nel suo mondo di Magia e di Mistero.
La prima isola non è poi tanto grande, e dovrebbe risultarvi abbastanza facile tracciare una mappa approssimativa mentre vi muovete esplorando. Le uniche caratteristiche degne di attenzione (e che quindi farete bene a segnare sulla mappa) sono i villaggi, le cattedrali ed il castle. Avendo un abbozzo di mappa dovrebbe essere sempre più semplice spostarsi - un'ottima idea potrebbe essere quella di prendere appunti su quale villaggio offre che cosa in fatto di aiuti.
Una delle cose più utili consiste nel potenziare la vostra armatura e le vostre armi non appena potrete permettervelo. Prima di tutto comprate una corazza di cuoio grezzo (rawhide armour), e non dimenticate di indossarla: le migliori armi e corazze non saranno in vendita prima che sia trascorso un po' di tempo, ma quando lo saranno, ricordatevi che un bastone (staff) è in grado di arrecare molto danno ai mostri delle zone desertiche e delle tombe, e che una maglia metallica offre una ragionevole protezione.
La vostra prima destinazione sarà il Castello di Redstone, situato a Sudovest sulla mappa. Una delle stanze chiuse a chiave al suo interno si aprirà se utilizzate la chiave d'oro che si trova nel vostro inventario già dall'inizio del gioco, e si rivelerà la Sala delle Visioni (Hall of Visions). Essa è la rete televisiva interdimensionale di Mesron, per cui una volta che vi trovate là egli vi invierà verso la vostra missione regalandovi anche qualche punto in più negli attributi.Il secondo luogo verso cui dirigersi è la Cattedrale di Rivercrest, situata purtroppo in modo abbastanza scomodo dietro una catena montuosa nella punta nordorientale dell'isola. Per raggiungerla dovrete quindi comprare un equipaggiamento per la scalata, disponibile in diversi villaggi nei negozi di viaggio (Travel shops). La cattedrale ospita l'ingresso alla Tomba di Rivercrest.
Per saccheggiare i forzieri, posizionatevi di fronte ad essi e selezionate l'opzione 'loot' (saccheggio, bottino; NdT) dal menu; ma siate molto cauti nel farlo al'interno di cattedrali o del Castello di Redstone! Susciterete la collera di ogni guardia presente nell'edificio, e personalmente non sono mai riuscito a fuggire vivo dopo una simile incursione. I forzieri presenti all'interno delle tombe, d'altro canto, sono lì per essere saccheggiati.
Affrontate la tomba in diverse scorrerie, ripristinando i punti ferita fra un attacco e l'altro e salvando la posizione di gioco prima di entrare nella cattedrale. L'amuleto della pietra lunare (moonstone) vi ha fornito il cibo, e presto o tardi dovreste trovare una chiave di rame in grado di aprire qualche altra porta all'interno del Castello di Redstone.

Oltre le porte 'di rame' del Castello potete acquistare delle mappe pagando 1000 pezzi d'oro. Ma tenetevi pronti con carta e penna, perché non potrete portarvele appresso, ma soltanto guardarle!
Per questo mese e` tutto, ma voglio approfittarne per incoraggiare tutti coloro che sono 'in panne' coi giochi della serie Bard's Tale: non disperate, è in arrivo altro materiale di soccorso, e chissà che sul prossimo numero...

SPECIALE

"HISTORY IN THE MAKING"

The First Three Years

LEADER BOARD
EXPRESS RAIDER
IMPOSSIBLE MISSION
SUPER CYCLE ◦ GAUNTLET
BEACH HEAD II ◦ INFILTRATOR
KUNG FU MASTERS ◦ SPY HUNTER
ROAD RUNNER ◦ BRUCE LEE ◦ GOONIES
WORLD GAMES ◦ RAID ◦ BEACH HEAD

UNA ANTOLOGIA DI 15 CLASSICI CHE HANNO SEGNATO LE TAPPE DEL SUCCESSO DELLA **US GOLD** DAL LUGLIO 1984 AL LUGLIO 1987.

* Disponibile per CBM64 - Versione 5 cassette o 9 dischi - Manuale in Italiano

LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

ABRUZZI
LANCIANO (CH) - **L.P. COMPUTER** Via Monte Maiella 57
PESCARA - **COSMOS 3000** Via Mazzini 38

CALABRIA
REGGIO CALABRIA - **COGLIANDRO ANNA** P.zza Castello

CAMPANIA
NAPOLI - **ODORINO S.R.L.** P.zza Lala 21
NAPOLI - **R2 S.R.L.** Via Cilea
SALERNO - **COMPUTER MARKET** C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA
BOLOGNA - **CARTOLERIA STERLINO** Via Murri 75/A
BONDENO (FE) - **BYTE CENTER** Via Turati 18/A
CARPI (MO) - **COMPUTER HOUSE** Via S.Francesco 15
CORREGGIO (RE) - **ALPAX COMPUTER** C.so Mazzini 27/A
FERRARA - **BUSINESS POINT** Via C. Maier 85
FIDENZA (PR) - **PONGOLINI** Via Cavour 32
MODENA - **ORSA MAGGIORE** Centro Commerciale I. Portali
MODENA - **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20
NOVELLARA (RE) - **ALPAX COMPUTER** Via Manzoni 53
PARMA - **A.T.E.** Borgo Parente 14 A/B
PIACENZA - **C.A.R.E.M.** P.zza Cittadella 40/41
PIACENZA - **COMPUTER LINE** Via Carducci 4
REGGIO EMILIA - **COMPUTER LINE** Via S.Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - **POOL SHOP** Via Emilia S.Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI S. (BO)-**ARCHIMEDE SISTEMI** Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - **MICROINFORMATICA** P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI
TRIESTE - **COMPUTER SHOP** Via P. Reti 6
UDINE - **MOFERT** V.le Unità 41

LAZIO
ROMA - **ARICO' GIOVANNI** Via Magna Grecia 71
ROMA - **ATLAS** Via Tuscolana 224
ROMA - **DISCOLAND** Via Baldo degli Ubaldi 45
ROMA - **METRO IMPORT** Via Donatello 45
ROMA - **MUSICOPOLI** P.zzale Ionio 17
ROMA - **S.I.S.CO.M.** Primo Sottopassaggio Stazione Termini

LIGURIA
GENOVA - **A.B.M.** P.zza De Ferrari 2
GENOVA - **PLAY TIME** Via Gramsci 5/R
RAPALLO (GE) - **F.LLI PAGLIALUNGA** Via Mazzini 4 /E/19

LOMBARDIA
ABBIATEGRASSO (MI) - **PENATI** Via Ticino 1
BERGAMO - **SANDIT** Via S.F.D'Assisi 5
BERGAMO - **TINTORI ENRICO** Via Broseta 1
BRESCIA - **VIGASIO MARIO** C.so Zanardelli 3
BUSTO A. (VA) - **BUSTO BIT** Via Gavinana 17
CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI) - **SHOW ROOM** Via P. Giuliani 34
CINISELLO BALSAMO (MI) - **GBC ITALIANA** Viale Matteotti 66
COLOGNO MONZESE (MI) - **CASA DELLA MUSICA** Via Indipendenza 21
COMO - **MANTOVANI TRONIC'S** Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - **PENATI** Via G.Verdi 28/30
CREMONA - **REPORTER** Corso Garibaldi 25
CUSANO MILANINO (MI) - **GAMMA OFFICE SYSTEM** Via Verdi 19
GALLARATE (VA) - **COMPUTER SHOP** Via A.Da Brescia 2
LECCO (CO) - **LECCO LIBRI** Via Cairoli 48
MANTOVA - **32 BIT** Via C. Battisti 14
MELEGNANO (MI) - **L'AMICO DEL COMPUTER** Via Castellini 27
MILANO - **COMPUTER CASH** Viale Bligny 41
MILANO - **E.D.S. S.R.L.** C.so Porta Ticinese 4
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Petrella 6
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Cantoni 7
MILANO - **GIGLIONI EXPERT** Via Don L. Sturzo 45
MILANO - **PERGIOCO** Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - **SUPERGAMES** Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - **BIT 84** Via Italia 4
PAVIA - **SENNA COMPUTER SHOP** Via Calchi 5
RHO (MI) - **ESSEGIEMME SISTEMI** Via De Amicis 24
SESTO CALENDE (VA) - **JAC** Via Matteotti 38
VARESE - **COMPUTERIA** P.zza del Tribunale
VARESE - **SUPERGAMES** Via Carrobbio 13

MARCHE
CIVITANOVA MARCHE (MC) - **CESARI RENATO** Via Leopardi 15
JESI (AN) - **EMJ** P.zza Repubblica 5

PIEMONTE
ALESSANDRIA - **SERVIZI INFORMATICI** C.so Roma 85
ARONA (NO) - **COMPUTER** Via Monte Zeda 4
ARONA (NO) - **JO COMPUTER** Via Cavour 46
BORGOMANERO (NO) - **COMPUTER** V.le Kennedy 22
CUNEO - **ROSSI COMPUTERS** Via Nizza 42
NOVI LIGURE (AL) - **FOTO SPORT** Via Girardengo 97
TORINO - **ALEX COMPUTER E GIOCHI** C.so Francia 333/4
TORINO - **AMERICAN'S GAMES** Via Sacchi 26/C
TORINO - **COMPUTING NEWS** Via Marco Polo 40/E
TORINO - **IL COMPUTER** Via Nicola Fabrizi 140 Bis
TORINO - **MATRIX** Via Massena 38/H
TORINO - **PLAY GAME SHOP** Via C.Alberto 39/E
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381
TORTONA (AL) - **S.G.E. ELETTRONICA** Via Bandello 16

PUGLIA
BARI - **DISCORAMA** C.so Cavour 99 - BARI
BARLETTA (BA) - **MELCHIONI ELETTRONICA** Via C.Pisacane 11

SARDEGNA
CAGLIARI - **COMPUTER SHOP** Via Oristano 12

SICILIA
CATANIA - **A ZETA** Via Canfora 140
MESSINA - **IL TEMPO REALE** Via Del Vespro 71
PALERMO - **HOME COMPUTER** V.le Delle Alpi 50/F
SIRACUSA - **COMPUTER SOFT CENTER** Via Simeone 15

TOSCANA
AREZZO - **DELTA SYSTEM** Via Piave 13
EMPOLI (FI) - **WAR GAMES** Via R.Sanzio 126/A
FIRENZE - **ATEMA S.A.S.** Via Benedetto Marcello 1A/1B
FIRENZE - **C.P.U.** Via Ulivelli 39/R
FIRENZE - **HELP COMPUTER** Via Degli Artisti 15/A
FIRENZE - **PUNTO SOFT** Via Viani 126/128
FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** Via Bronzino 36
LIDO DI CAMAIORE (LU) - **IL COMPUTER** Viale Colombo 216
LIVORNO - **FUTURA 2** Via Cambini 19
LIVORNO - **ETA BETA** Via S.Francesco 30
LUCCA - **CIPOLLA ANTONIO** Via V.Veneto 26
MASSA - **FIRMWARE** Galleria Pregliasco 17
PISTOIA - **OFFICE DATA SERVICE** Galleria Nazionale
S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **I.C.S.** Via Garibaldi 46
SIENA - **VIDEO MOVIE** Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE
BOLZANO - **COMPUTER POINT** Via Roma 82
MERANO (BZ) -**KONTSCHIEDER ERICK** Lauben 313

UMBRIA
PERUGIA - **MIGLIORATI PIERO** Via S.Ercolano 10
PERUGIA - **STUDIO SYSTEM** Via R.D'Andreotto 49/55

VENETO
LEGNAGO (VR) -**FERRARIN** Via De Massari 10
MESTRE (VE) - **CASA DEL DISCO** Via Ferro 22
PADOVA - **COMPUTER POINT** Via Roma 63
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **REBEL** Via F.Crispi 10
VENEZIA - **TELERADIO FUGA** San Marco3457
VERONA - **CASA DELLA RADIO** Via Cairoli 10
VERONA - **TELESAT** Via Vasco De Gama 8
VICENZA - **ZUCCATO** C.so Palladio 7/8

LAST NINJA II - RISOLTO!!!

Soluzione di Last Ninja II (da seguire tenendo sott'occhio la mappa):

LEVEL 1

Passate attraverso il sipario, sconfiggete il 'cattivo' ed accendete con un pugno l'interruttore sul muro. Tornate in 1 e buttatevi attraverso il buco: atterrerete in 3. Sulla sinistra c'è una chiave da raccogliere (chinarsi). In 4 aprite il cancello (F5 e poi chinatevi sulla serratura), poi andate in 7, dove troverete le shuriken se vi piegherete sul box vicino al poliziotto. Potete evitare il giocoliere nella 8 in due modi diversi: attaccatevi al limite del sentiero alla destra del ninja e saltate vicino al giocoliere continuando a rimanere adiacenti al sentiero oppure partendo da fermi fate velocemente 3 salti — uno verso sinistra, uno verso il giocoliere e un altro verso sinistra e poi scappate. Nella 9 raccogliete la mappa e salite la grata, dopodiché andate a sinistra in 10. Qui fate 2 salti e in mezzo ai legni troverete il bastone. Ora ritornate alla 6 (per il giocoliere fate come all'andata oppure fate tanti salti veloci uno dopo l'altro cominciando poco prima di passargli davanti) e passate in 11. Uccidete il cattivo ed entrate nei WC femminili dove troverete mezzo nuncha; nella 5 prendete il panino, passate nella 12 dove nei WC femminili troverete l'altra metà di nuncha. Ora in 4 passate il cancello e saltate al volo sulla barchetta quando è alla metà del rivo. Aspettate che si fermi e saltate sull'altra riva. Nella 14 ci sono le api: andate prima in 16, poi rientrate e andate in 15 saltando al limite sinistro del sentiero. Sull'isoletta usate il bastone e date un affondo per far muovere la barca; ritornate in 16, fate un salto sulla barca in movimento e saltate dall'altra parte. Ora uscite dallo schermo verso il livello 2.

P.S. Non fate mai salti laterali ma sempre lunghi (direzione in cui guarda il ninja+fire).

LEVEL 2

Andate in 4 (passando dalla 1 direttamente nella 3 mediante il passaggio A-A, poi in 4) e raccogliete il panino; mediante il passaggio B-B andate in 6 e poi in 7, attraversate col verde e andate in 8, poi in 9 e prendete la bottiglia. Attraversate e andate in 11, poi in 12 dove nella cabina gialla troverete una chiave inglese. Ora passate in 11, 10, 9, 8, 13, attraversate e andate in 14 e in 15, dove sfonderete con un calcio la porta che lampeggia: entrate in 16, accoppate il ninja (traditore!) e prendete la spada. Uscite in 15 e andate in 4 e poi in 5 dove aprirete il tombino con la chiave inglese e scenderete nel livello 3!

LEVEL 3

Nella stanza 1 non riuscirete ad entrare nella porta — sconfiggete il nemico della 2 e della 3 e poi entrate in 5 e raccogliete la chiave inglese. Ritornate in 3 e saltate il baratro, passate in 4, saltate ancora ed attendete che dal tubo scenda un ragno: stategli dietro ed entrate in 6. Qui fate attenzione a non entrare nella porta perché andreste nella 1, dalla quale si può solo uscire ma non entrare. Usate la chiave inglese chinandovi sulla grata: questa si aprirà consentendovi di calarvi in 7. Ora seguite il percorso indicato entrando solo nelle porte segnate con una freccia. Nella 11 ci sono topi che vi vengono incontro: saltateli al volo lasciando perdere le porte. Passate in 12, 13, 14. Qui uccidete il cattivo, poi con F3/F5 richiamate la bottiglia presa nel livello 2 e

chinatevi sulla torcia per incendiare l'alcool. Passate in 15 e lanciate la bottiglia al coccodrillo (fire+destra senza armi in mano) che brucerà lasciando libero il passaggio verso il quarto livello.

LEVEL 4

Recatevi in 2 passando tra le scatole, salite sulla scala (salita e discesa solo senza armi in mano) e camminando sulla grata tornate in 1 e raccogliete la carta di credito. Rimanendo sull'impalcatura passate per 2, 3, 4 ed arrivate in 5, dopodiché entrate in 15. Raccogliete la coscia di pollo, poi passando per 5, 4, 3 ritornate in 2, scendete la scala stando con la linea di divisione delle grate fra i piedi ed andate in 3 e 4, dove dovrete saltare i binari perché vi passa energia elettrica e raccogliere il panino. Andate in 7 e poi nel riquadro 8 saltate come indicato dalle frecce (sempre salti lunghi) e passate per 9, 10, 11, 12. In 12 dovrete chinarvi con la coscia di pollo in mano sullo scatolone con la droga: la coscia diverrà verde. Andate in 11, 10, 13, avvicinatevi alla pantera e quando si alza sulle zampe anteriori appoggiate la coscia in terra: questa la mangerà e sverrà. Andate in 14 ed inserite la carta di credito nel pannello per far aprire la porta che vi condurrà al quinto livello.

LEVEL 5

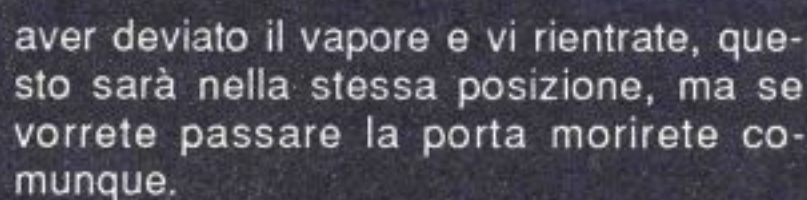
Siete in 1, ammazzate la girl, andate in 2 ed entrate subito in 3; ammazzate la girl ed esaminate il computer sul tavolo alla destra del ninja: troverete un codice 'SEGNATEVELO! è importante per l'ultimo livello). Tornate nella 2 e dalla soglia della porta mettetevi subito dietro al tavolino alla destra di ARMAKUNI: la ragazza verrà bloccata e voi potrete colpirla senza danno. Andate in 4 e poi in 6, ammazzate la segretaria e toccate l'oggetto (?) sul tavolo vicino al muro alla destra di ARMAKUNI: si apre un passaggio segreto. Passate in 7 e fate fuori l'amico per poi salire in 8; uccidete anche questo e passate in 9 e poi in 10. Il ventilatore si supera così: state appiccicati al muro sulla vostra destra con il viso rivolto verso la scaletta, avvicinatevi il più possibile al ventilatore ed avanzate a piccolissimi scatti. Ad ogni passo vi sposterete verso sinistra ma voi continuate ad avanzare fino a quando sarete fuori dal flusso d'aria del ventilatore. Ora andate verso il cancelletto, toccatelo e questo s aprirà; entrate e vi troverete fuori dal palazzo in 11: saltate il 'crepaccio', andate in 12 dove ammazzerete l'uomo, poi andate in 13, salite sulla scaletta in 14 e ammazzate l'illuso, dopodiché andate in 15. Correte sull'angolo in alto a sinistra del palazzo fino alla scaletta dell'elicottero, tenete ARMAKUNI con il viso rivolto verso il vuoto ed attaccatevi (fire+basso sinistra).
Se lo perdete potete dirigervi all'estrema destra del cornicione e spiccare un salto nel vuoto: il C64 caricherà ugualmente il sesto livello (primo bug).

LEVEL 6

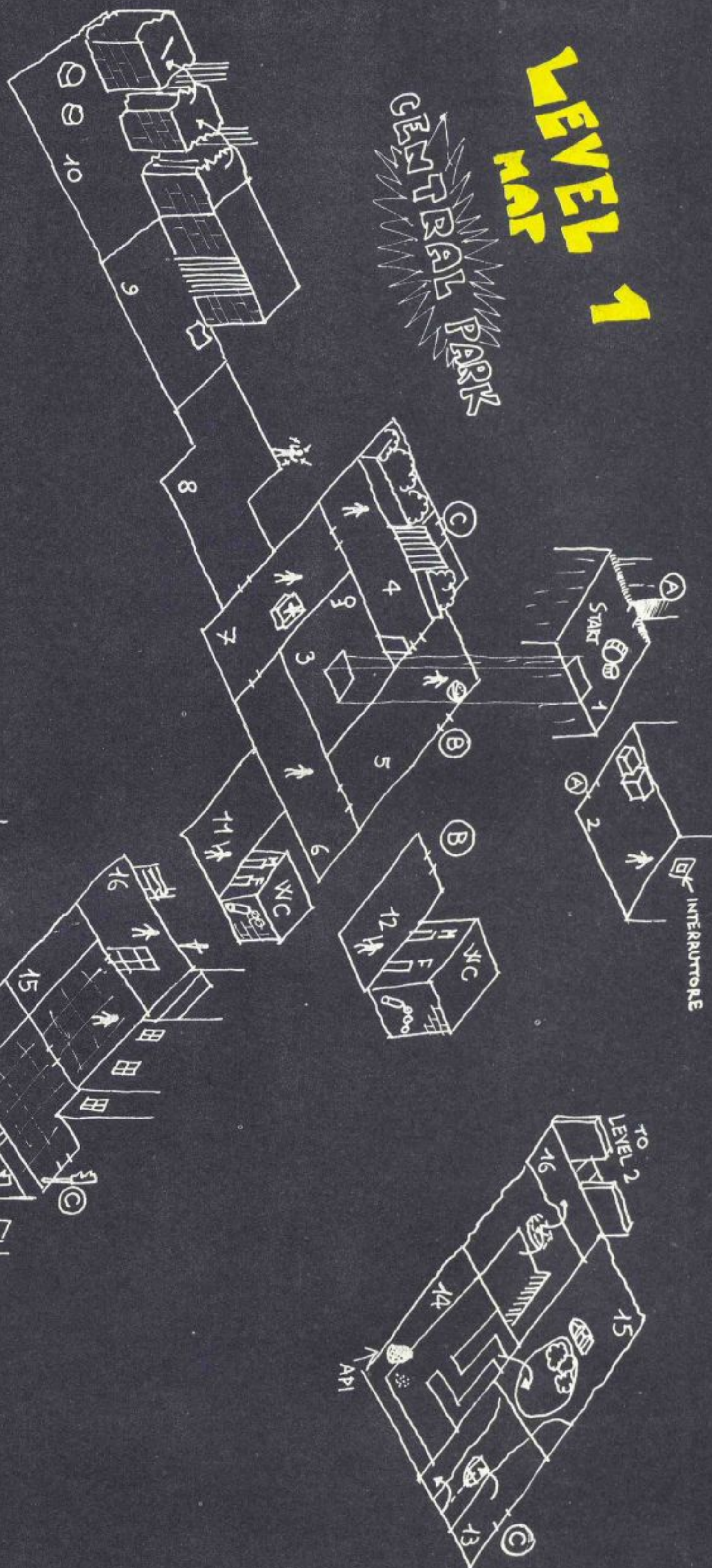
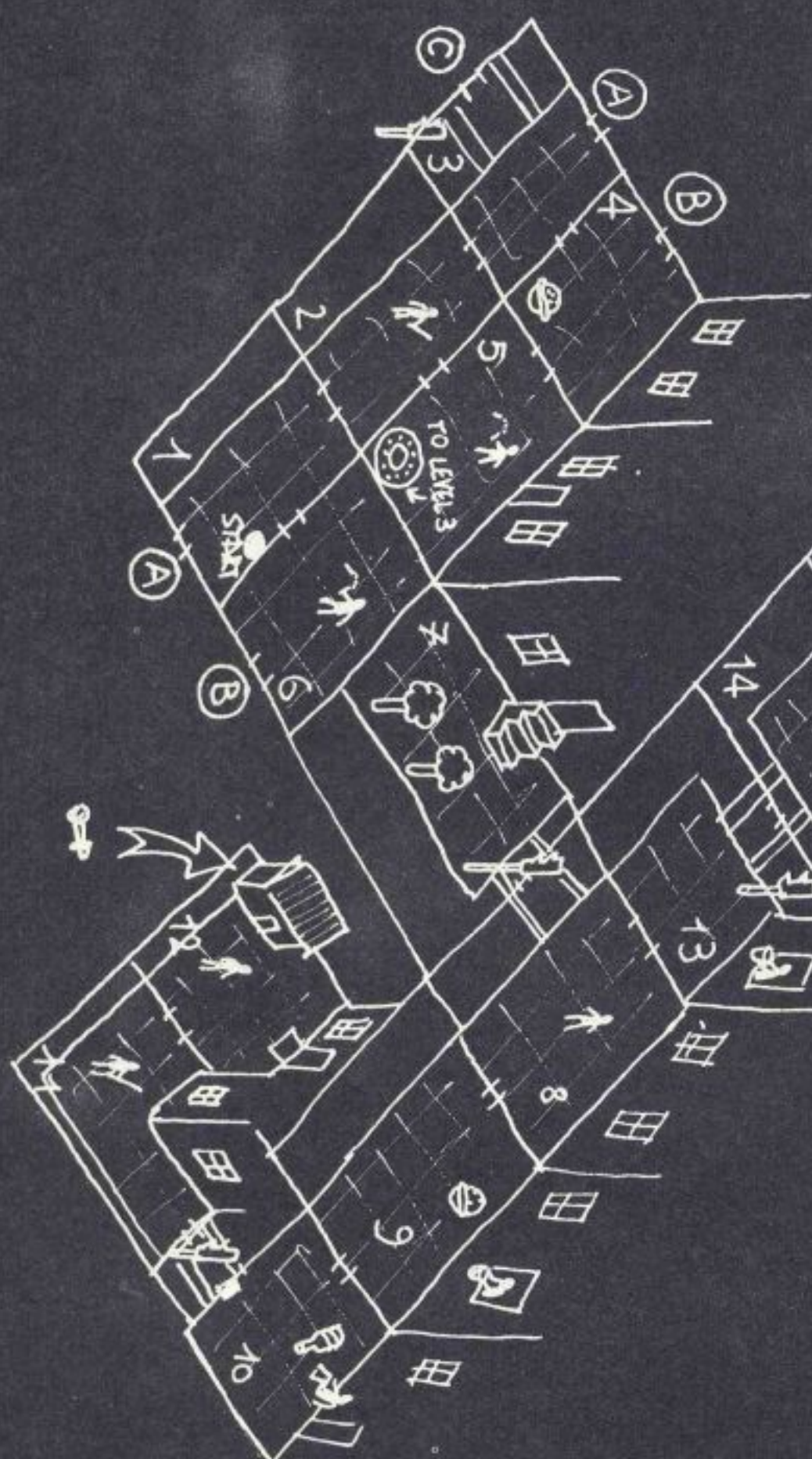
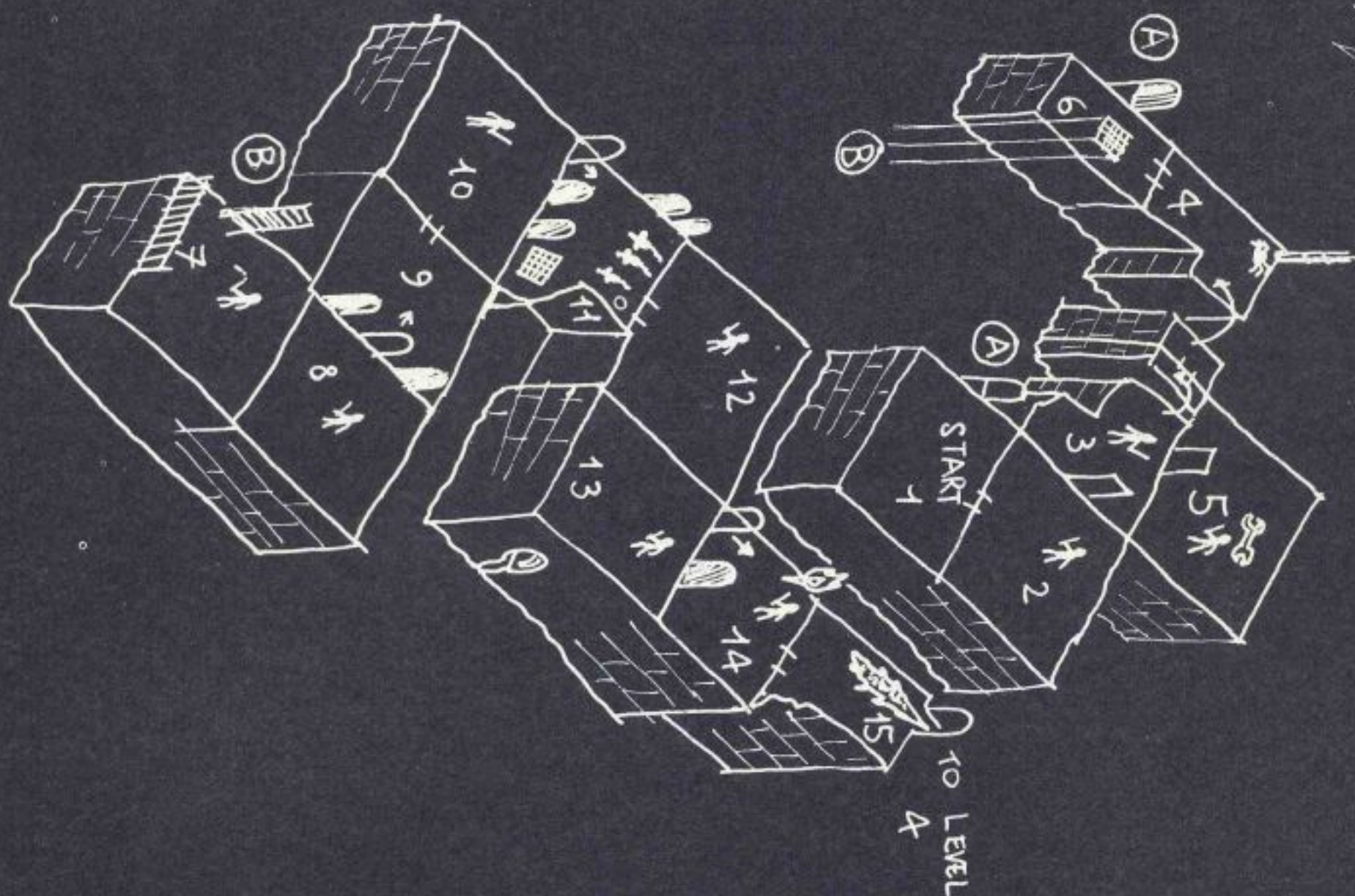
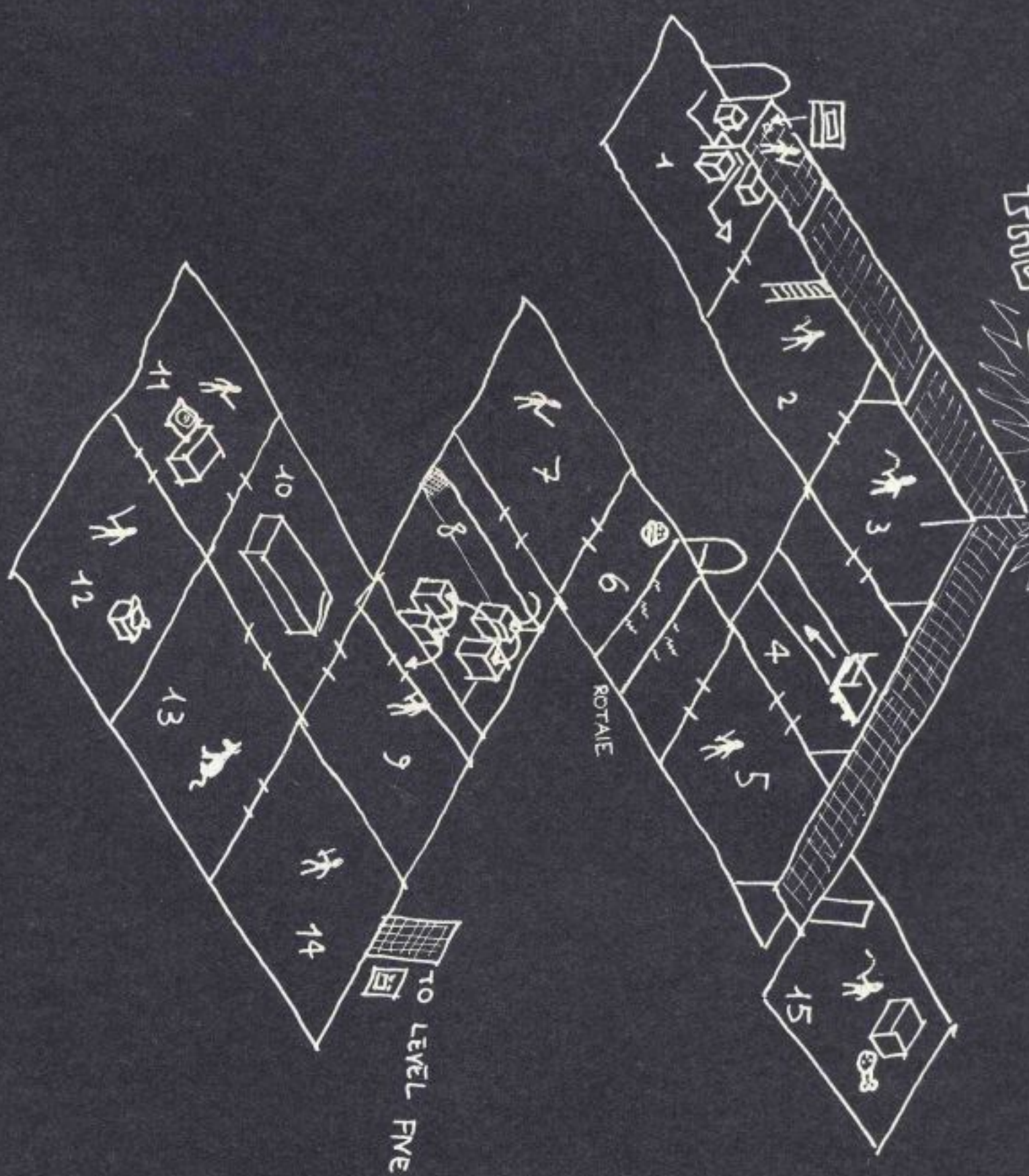
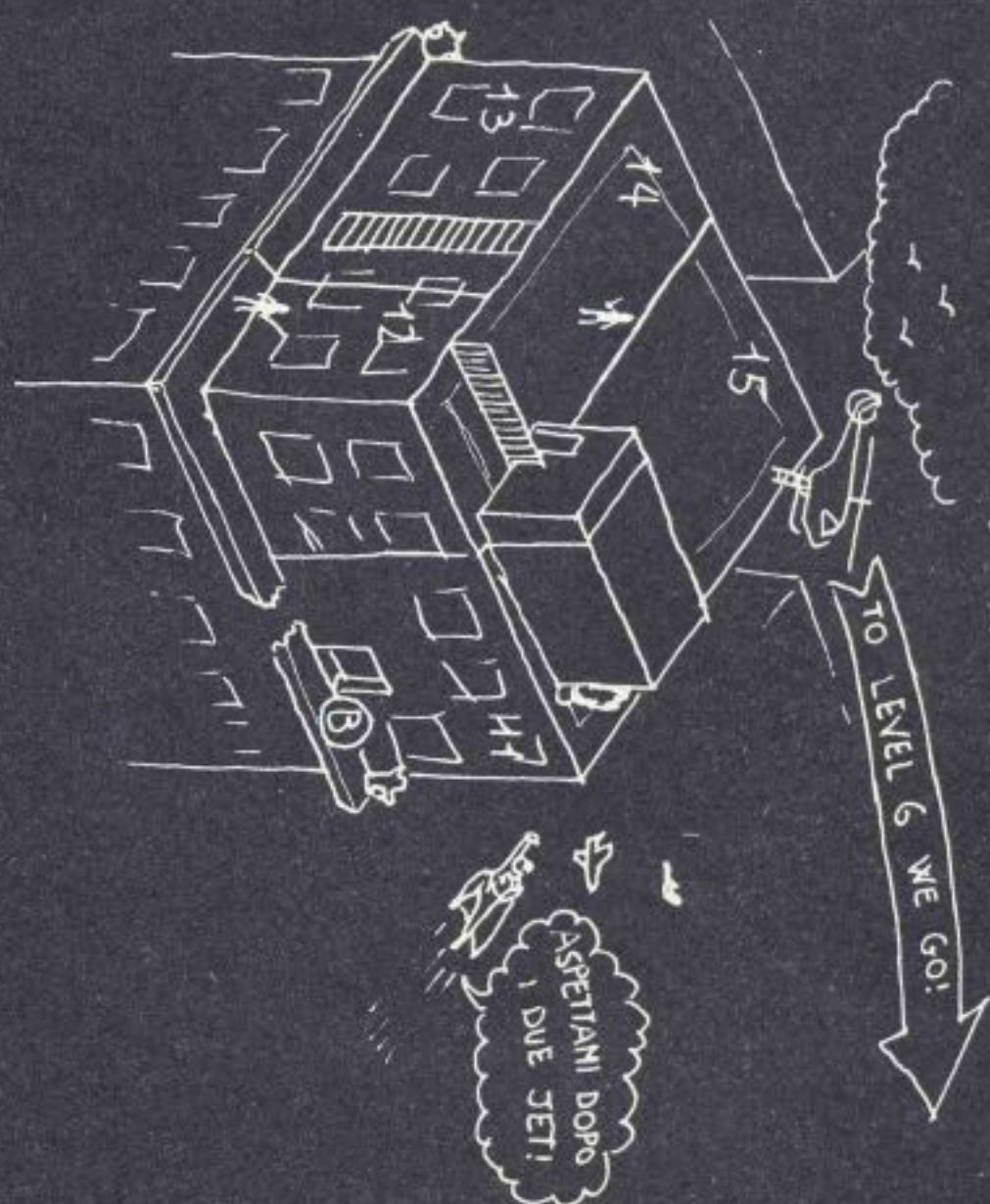
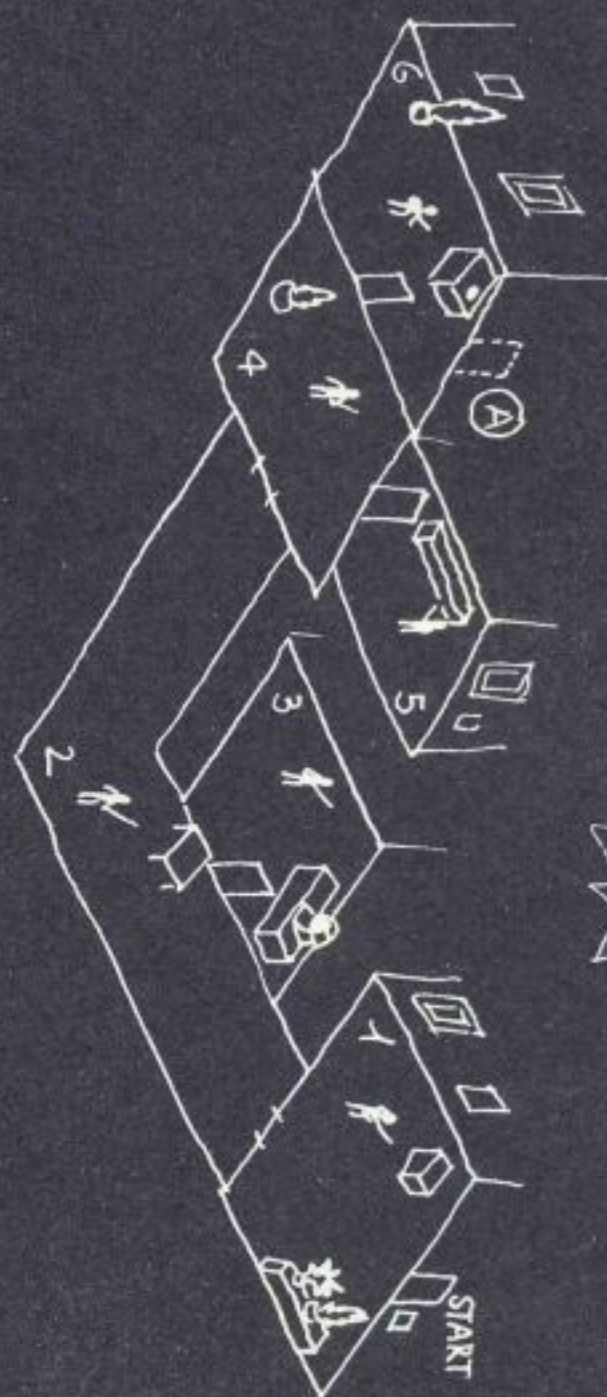
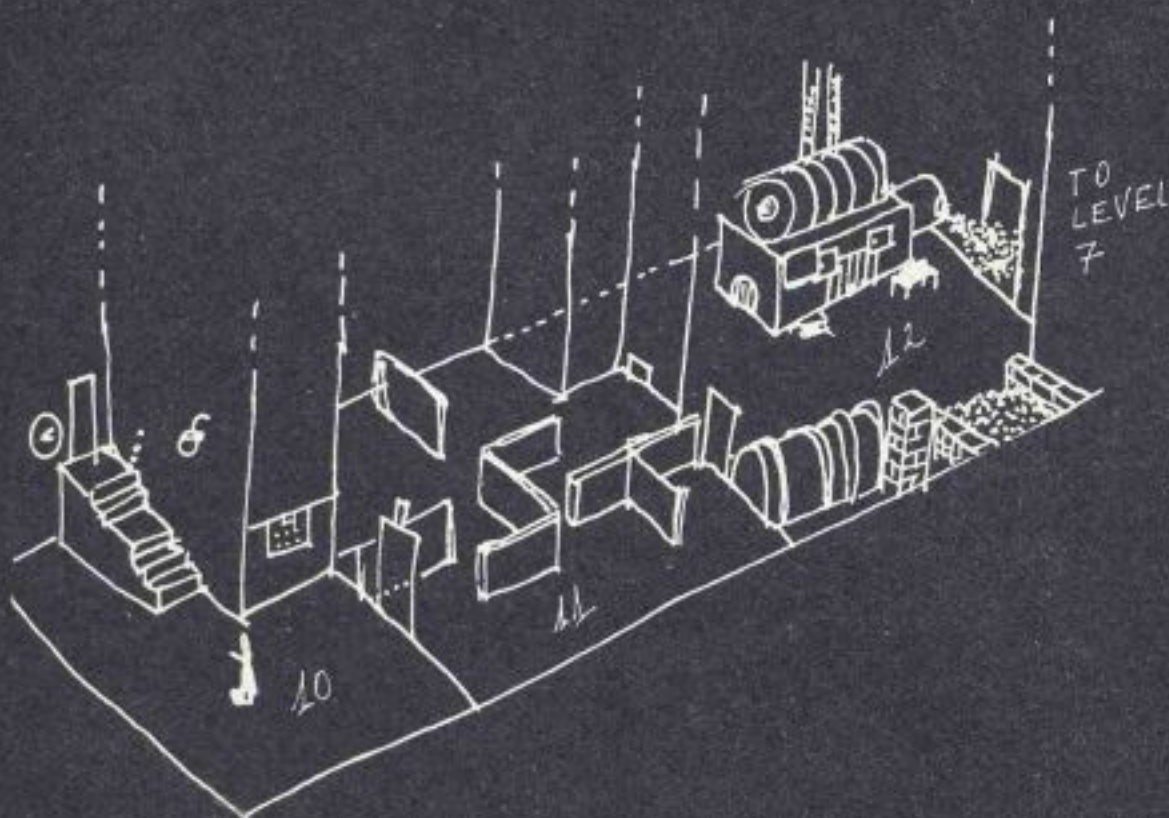
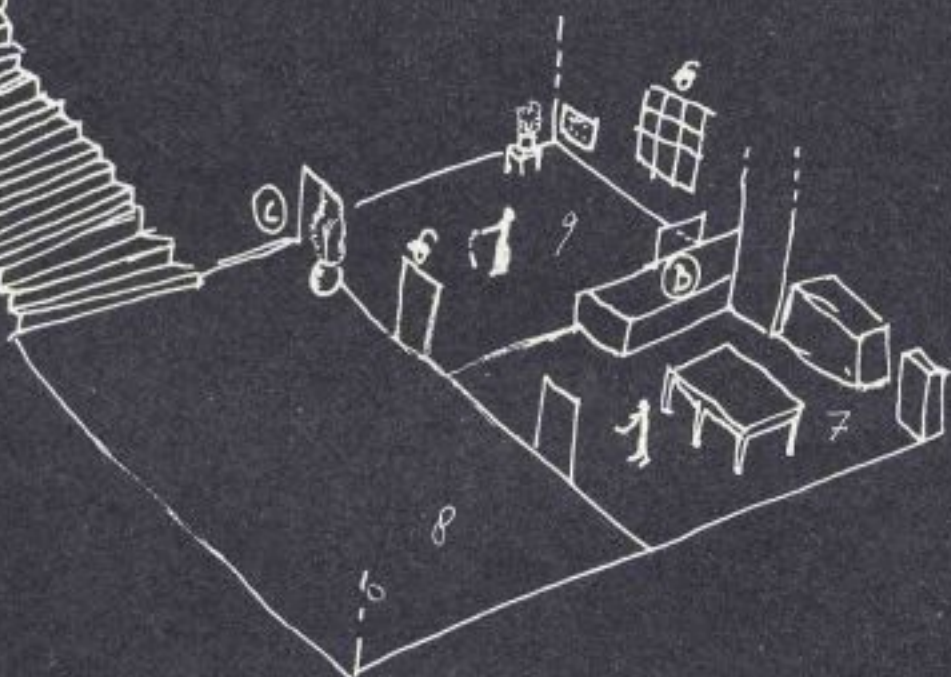
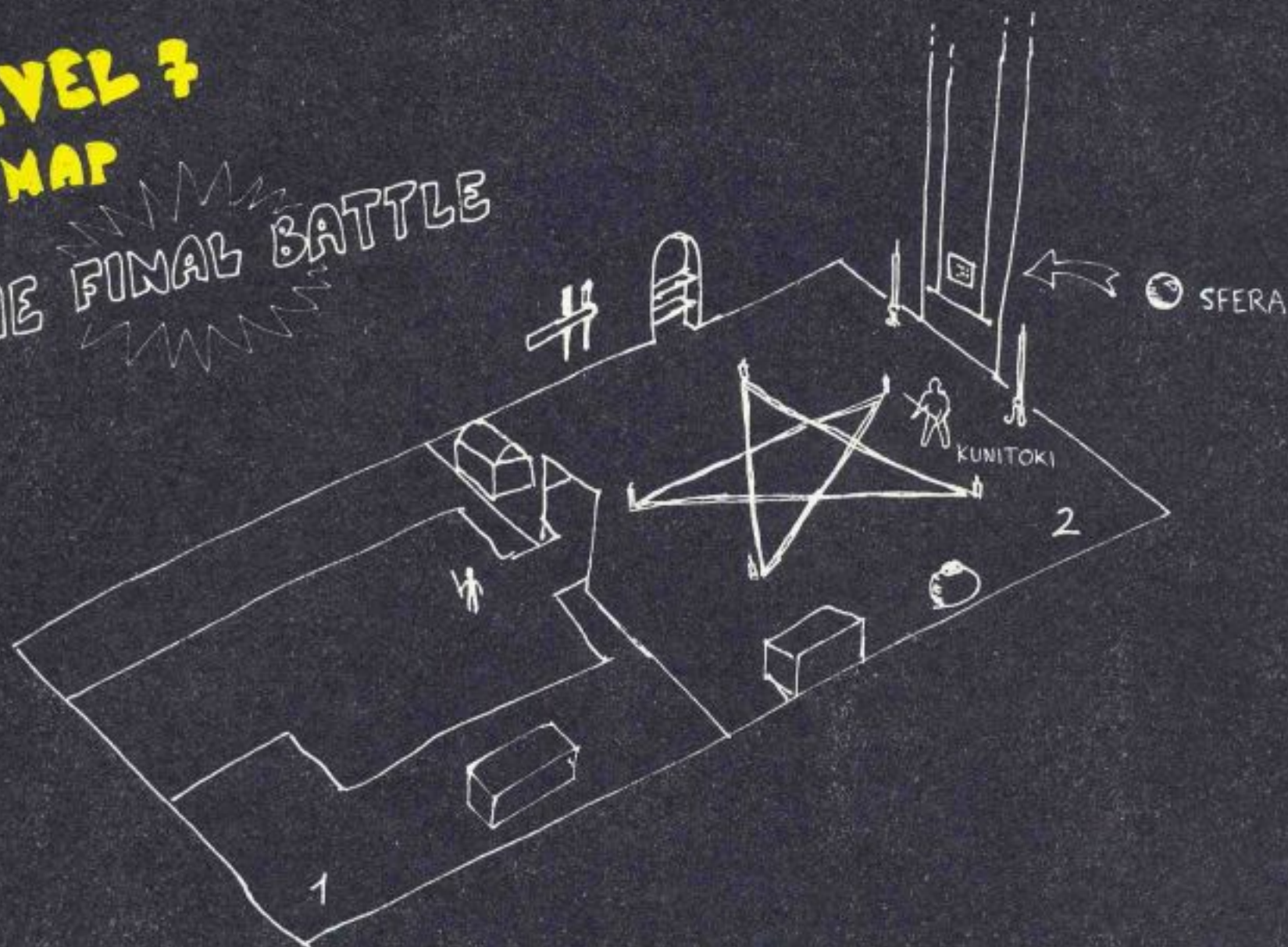
Appena l'elicottero passa sopra il primo merlo, tirate la leva del joystick verso il basso e il ninja vi si lascerà cadere. Ora saltate verso il basso sul primo merlo della seconda fila e giratevi verso l'edificio. Fate un salto lungo verso la torretta del tetto, poi voltate vi verso sinistra e buttatevi sul tetto; per far uscire il ninja

da 1, fatelo correre verso destra: è meglio fare un movimento unico, vale a dire tenere il joystick in alto/destra e non avanzare a scatti perché si cadrebbe più facilmente. Entrate in 2, armatevi, quindi correte fino alla botola del tetto e buttavici dentro. In 3 uccidete l'uomo e andate in 4. Stessa operazione e poi entrate nella porta. In 5 uccidete il nemico e prendete il cordone. Tornate in 4: se siete stati veloci l'uomo non dovrebbe ancora essersi ripreso, altrimenti è ovvio ciò che dovete fare. Ritornate in 3, ammazzate l'uomo e infilate la porta a sinistra. In 6 eliminate il nemico e preparate la corda (IMPORTANTE: non tenete armi in mano), quindi correte verso la porta contrassegnata con B ed andate in 7 dove potrete evitare l'uomo girando intorno al tavolo. Uscite in 8 e in 9 dove, ucciso l'uomo, dovrete azionare il pannello comandi in fondo alla stanza per disattivare gli allarmi. Tornate in 8 ed entrate nella porta dietro la pianta. In 10 scendete in fretta le scale per facilitarvi l'eliminazione del nemico, azionate il pannello comandi dietro la scala accendendo quindi la luce ed entrate in 11. Superato il mini-labirinto entrate in 12: sulla caldaia, dopo il pannello comandi, c'è una piastra e poi una grata seguita da un'altra piastra; chinatevi su quest'ultima per cambiare la direzione dello sbuffo di vapore ed avere via libera alla battaglia finale!

Secondo bug: se uscite da 12 dopo aver deviato il vapore e vi rientrate, questo sarà nella stessa posizione, ma se vorrete passare la porta morirete comunque.

LEVEL 7

In 1 uccidete il nemico e passate in 2 (la stanza di KUNITOKI). Qui dirigetevi verso il tendone e chinatevi su di esso; questo si alzerà mostrandovi una cassaforte: chinatevi ed inserite il codice preso al livello 5. La cassaforte si apre: ora prendete l'arma più potente che avete (le shuriken sono le migliori) e raccogliete la sfera. KUNITOKI avanzerà da 1 verso di voi: dovrete ucciderlo cercando di farlo cadere dentro (anche non completamente) la stella. Ora più velocemente possibile accendete tutte e cinque le candele chinandovi su di esse prima che KUNITOKI si riprenda? Fatto questo riponete la sfera nella cassaforte e AVRETE VINTO!!! Ammirate lo schermo finale e fateci (e fatevi) i complimenti!

LEVEL 1
MAP
CENTRAL PARK
START
INTERRUTTORE
WC
TO LEVEL 2
API
LEVEL 2
MAP
THE STREETS
TO LEVEL 3
START

LEVEL 3 MAP
THE SEWERS
START
TO LEVEL 4
LEVEL 4 MAP
THE BASEMENT
ROTAIE
TO LEVEL FIVE

LEVEL 5 MAP
THE OFFICE
START
TO LEVEL 6 WE GO!
ASPETTAMI DOPO I DUE JET!
LEVEL 6 MAP
MOUNTAIN HIDEWAY
START
TO LEVEL 7

LEGENDA

NEMICI:

NEMICO CON SPADA O BASTONE

NEMICO CON NUNCHUKAS

NEMICO CON SHIRAKEN

NEMICO CHE GETTA VASI

PASSAGGI:

Ⓐ...Ⓐ PASSAGGIO AD ALTRA SEZIONE

COMUNICAZIONE FRA STANZE

PORTA CUI SI ACCEDE

PORTA-TRAPPOLA

SALTO LUNGO (DIREZIONE IN CUI GUARDA IL NINJA + FIRE)

EXTRA:

PANINO (VITA EXTRA)

SEMAFORO (PASSATE COL VERDE!)

GRATA TOMBINO

FOTOCELLULE ALLARME

CANDELA CANDELA ACCESA

ARMI: SPADA BASTONE

SHIRAKEN NUNCHUKAS

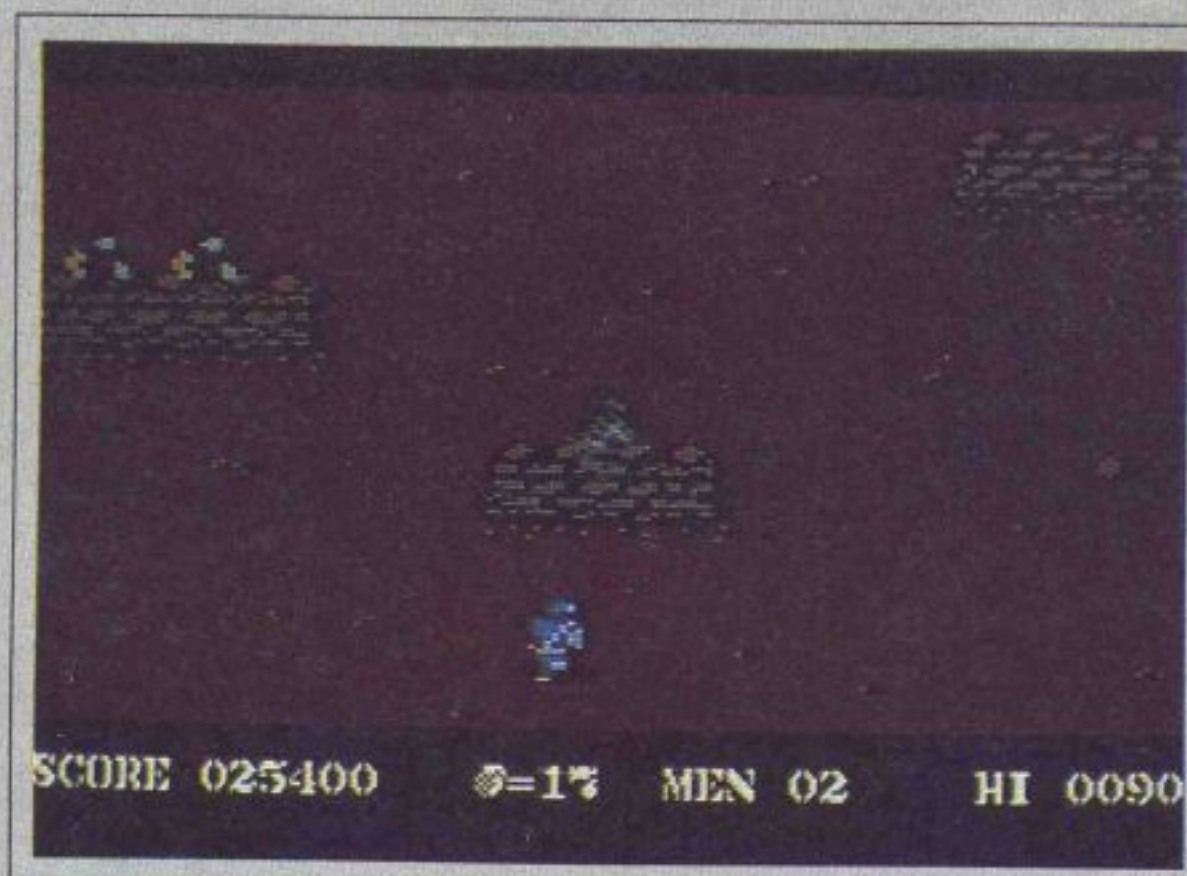
ROBOCOP™
Take on the role of avenging angel as you mete out rough justice to the perpetrators of evil and lawlessness. Some of the most exciting scenes ever to fill a computer screen confront you. The future is here and now when you take up this challenge — PART MAN — PART MACHINE — ALL COP . . . ROBOCOP
ROBOCOP TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED
ocean®
Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - Casciago (VA)

RETROSPETTIVA

Avremmo potuto intitolare questa rubrica 'classics non stop', visto l'andazzo della situazione, ma abbiamo preferito non farlo per via del copyright collegato all'omonimo disco. Tuttavia sarete tutti d'accordo con noi che la produzione di 'classici' (c'è ancora bisogno di spiegare che con questo termine indichiamo giochi famosi del passato?) sta diventando piuttosto angosciante... non temete, comunque, perché ci siamo sempre noi di Zzap!, pronti a rispolverare le vecchie glorie e dirvi se — a conti fatti — vale la pena acquistare o meno quel dato gioco, perché si sa: un videogame non è buono perché è famoso... né è famoso perché è buono! A buon intenditor...

GIOCHI RIVISITATI:
COMMANDO
GLIDER RIDER
DAMBUSTERS
FIGHT NIGHT
DYNAMITE DAN
INTO THE EAGLE'S NEST

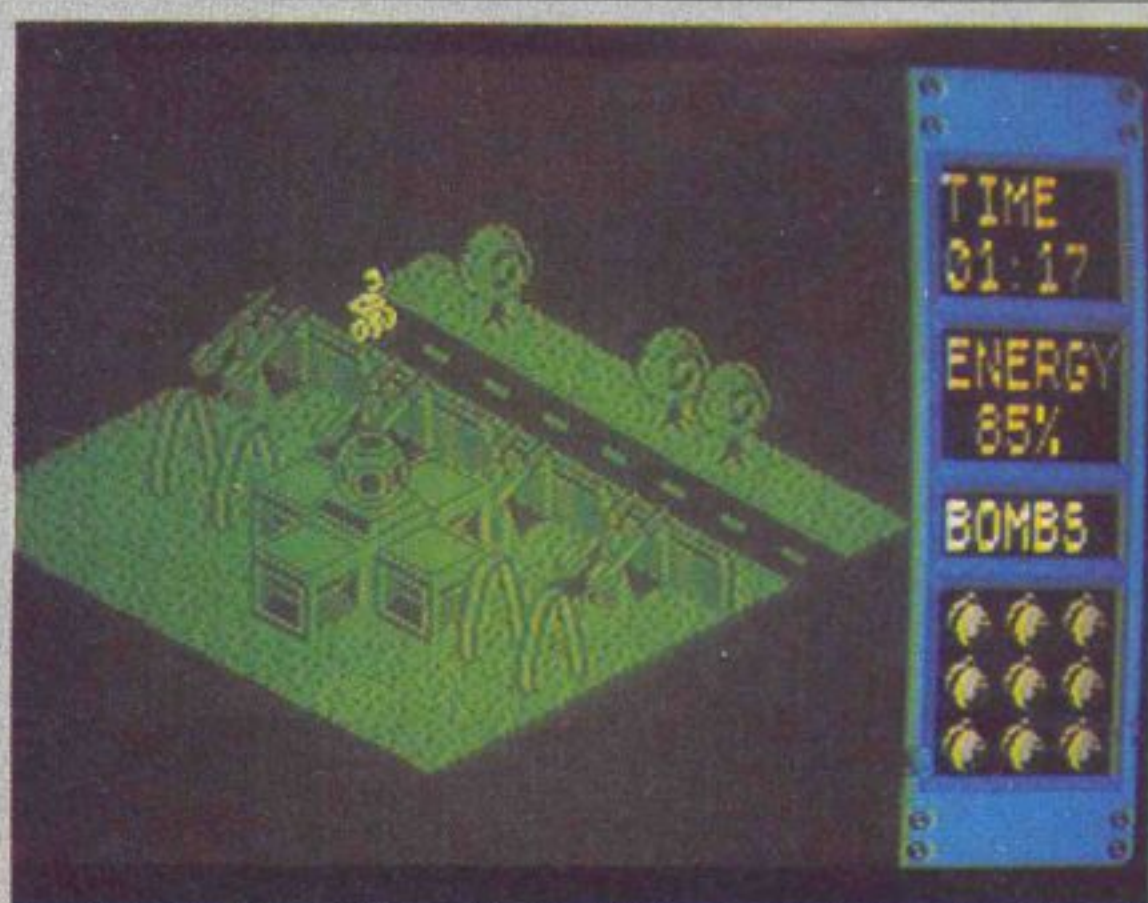
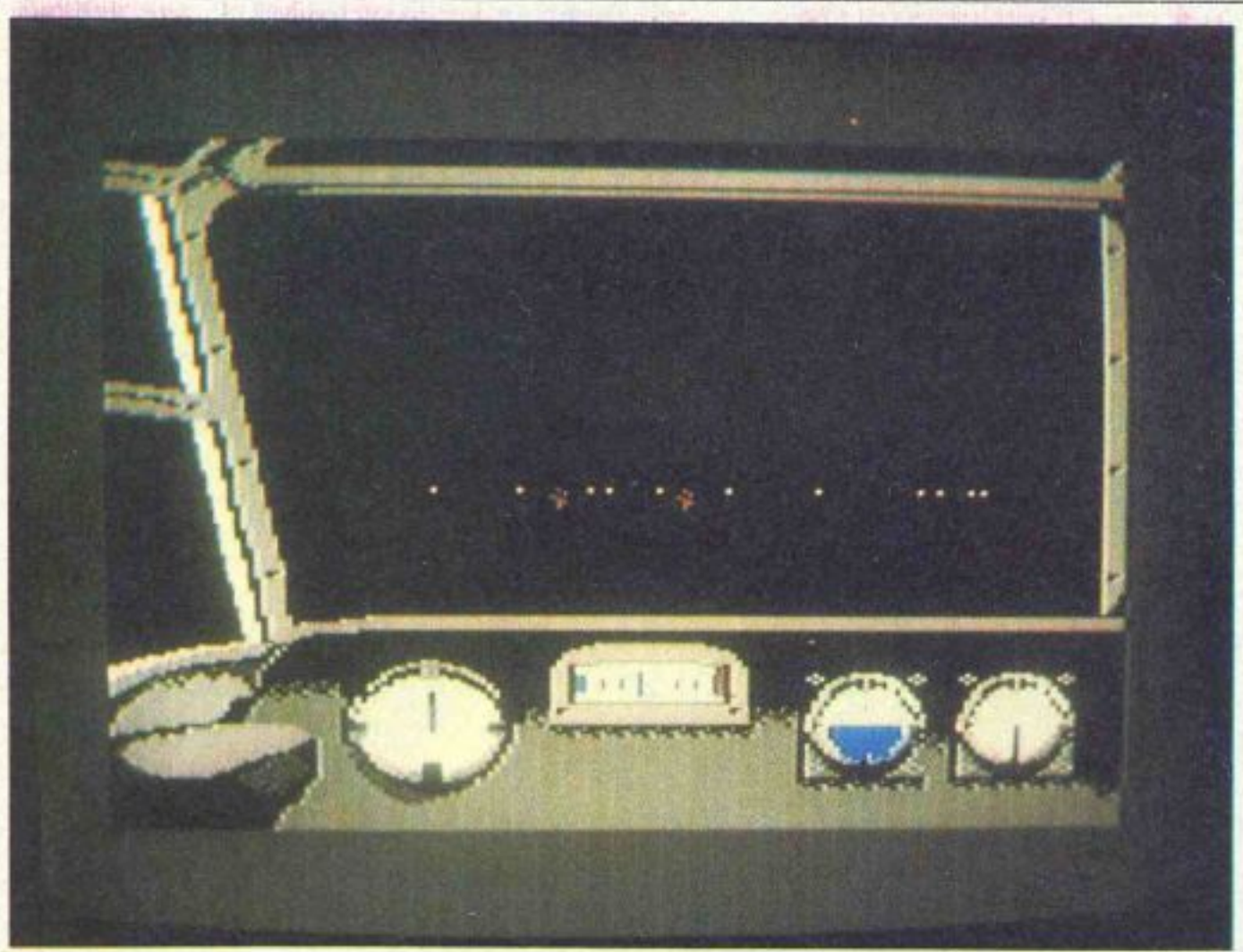
COMMANDO

Fregiato del titolo di gioco più venduto del Natale 1985, il cattivissimo mercenario della Capcom si apre nuovamente le strade polverose dei nostri schermi in questa replica della sua epica missione.
La conversione del coin-op che introdusse la moda degli shoot 'em up militari a scorrimento verticale è molto buona, e presenta quasi tutti gli elementi della sua controparte a gettoni.
Il vero asso nella manica del gioco è rappresentato dalla sua grande giocabilità e dalla quantità di nemici presenti sullo schermo, che simulano quasi perfettamente la frenesia di un coin op. La grafica è di buona qualità anche per gli standard di oggi, mentre il sonoro a cura di Rob Hubbard è un bel remix dell'accompagnamento musicale della versione arcade.

Armato di mitragliatrice e bombe a mano, il nostro commando va all'attacco di una fortezza nemica situata a quattro livelli di distanza dal punto di partenza, nelle vicinanze di un aeroporto militare. Lungo la strada il soldato dovrà affrontare orde di nemici armati di fucili, bazooka e bombe a mano nascosti in trincee e dietro a ponti, ed in ogni livello potrà trovare degli ostaggi che dovrà liberare con un vero e proprio blitz sui loro guardiani.
Alla fine di ogni livello, una fortezza corazzata farà uscire decine di soldati avversari, che andranno sterminati in quella che è ancora oggi ricordata come una delle sequenze più diaboliche della storia dei videogame. Con tutti gli anni che si porta sulle spalle, Commando non ha perso niente del suo fascino iniziale, rimanendo un ottimo concorrente al titolo di budget più venduto di questo mese di Dicembre: dategli un'occhiata, e ricordate che 5000 lire sono veramente poche per una buona conversione come questa...

GLOBALE 85%

GLIDER RIDER

Ecco qui uno di quegli strani esempi di conversione diretta che hanno da sempre costituito l'incubo dei possessori di Commodore 64: lo schermo di Glider Rider sul 64 è assolutamente indistinguibile da quello dalla sua versione Spectrum, monocromatico ed in isometria.
Lo scopo del gioco è di infiltrarsi sull'isola corazzata della diabolica Abraxas Corporation per distruggerne i reattori e le armi nucleari prima che i dirigenti senza scrupoli della compagnia scatenino una apocalisse. Per aiutarci in questa nostra missione abbiamo a disposizione una motocicletta fuoristrada in grado di arrampicarsi su ogni pendenza, che riesce a trasformarsi in un deltaplano quando ci si getta da una certa altezza. Da quest'inusuale mezzo di trasporto possiamo bombardare le strutture dell'isola, che comunque si difendono più che bene con raggi laser e missili.
La struttura del gioco è fra le più collaudate, e dovrebbe piacere moltissimo agli appassionati di giochi di infiltrazione tenuti sempre sul filo del rasoio. La grafica in verde e nero non rappresenta un problema troppo grave, aumentando la definizione generale del gioco: quella che veramente alza le sorti del gioco è comunque la colonna sonora di Whittaker, metallica e cattiva al punto giusto.

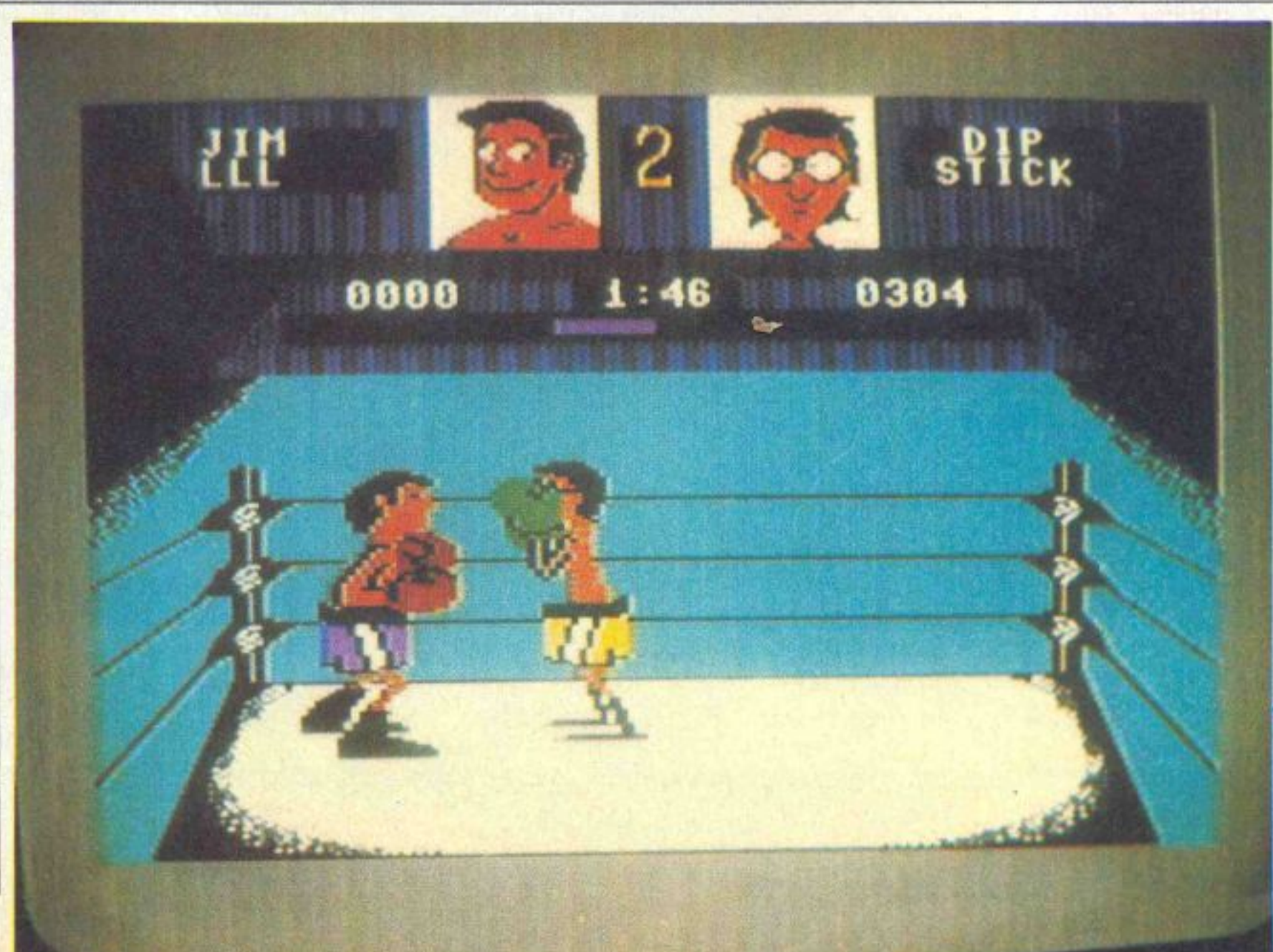
GLOBALE: 76%

DAMBUSTERS

Quando questo gioco fu pubblicato per la prima volta, qualche anno fa, non venne accolto molto bene dalla critica.
La ragione è tutt'oggi un mistero, dal momento che ad un esame fatto col famoso "senno di poi", *Dambusters* appare come uno dei migliori giochi di guerra mai scritti per il 64.
La trama funziona come segue: l'organizzazione tedesca durante la Seconda Guerra Mondiale dipende in buona parte dalle buone condizioni di alcune dighe nel nord Europa, così i simpatici piloti inglesi decidono di compiere un raid per distruggerle. Il mezzo scelto per quest'impresa è un bombardiere dotato di cannoni su tutti i lati, che va guidato attraverso gli sbarramenti nemici in un volo notturno a bassa quota.
Una volta arrivati in prossimità della diga, è il momento di sganciare la bomba, che dopo avere rimbalzato un paio di volte sul pelo dell'acqua dovrebbe andare a distruggere la parete in cemento della diga.
Durante il gioco si controllano (mediante schermi diversi in alta risoluzione) le postazioni del pilota, dei singoli mitraglieri, dell'addetto alle bombe e del motorista, potendo tenere così sotto controllo l'intera situazione del gioco.
La grafica è veramente di alta qualità sia nella rappresentazione dell'interno del nostro mezzo che in quella del mondo esterno e dei nemici che lo popolano, mentre il sonoro è ridotto ad adeguati effetti di volo.
Anche se le istruzioni striminzite non aiutano, il gioco presenta numerose opzioni che ne permettono un controllo totale, rendendolo uno dei migliori simulatori di combattimento mai scritti per il 64.

GLOBALE 90%

FIGHT NIGHT

Pensavamo che i budget venissero pubblicati nei mesi estivi, ma la marea di re-release che ha invaso i nostri uffici comincia a farci sospettare il contrario: questa volta il budget in questione è uno dei programmi che fecero la storia del Commodore 64, e val la pena di analizzarlo bene.
Il gioco è una sorta di "construction set" pugilistico, in cui possiamo definire ogni caratteristica dei protagonisti.
Dei nostri simpatici avversari possiamo infatti scegliere le singole parti del corpo ed il loro colore, per poi "montarle" in un pugile di cui definiremo le caratteristiche di combattimento con un menu numerico.
Construction set a parte, il gioco presenta anche una serie di incontri unici per la loro grafica da cartone animato e la loro assurda comicità. Il primo avversario è il magrissimo Dip Stick, un nerd occhialuto che non dovrebbe dare problemi a nessuno. Beh, certo la sua abitudine di cedere alla disperazione e colpirci con uno scorrettissimo montante... beh, diciamo sotto la cintura, può dare un certo fastidio, ma se proprio non volete diventare il primo pugile con la voce bianca potete sempre assalirlo senza dargli un attimo di tregua...
Dopo questo strano pugile, viene il turno di altri incredibili personaggi provenienti dai quattro angoli della Terra, ognuno con il suo aspetto caratteristico ed una o più mosse scorrette nel suo repertorio. Batterli tutti vi darà una grande soddisfazione, e soprattutto il titolo di Campione del Mondo!
Fight Night è caratterizzato da una grafica eccezionale e dalla bizzarria dei suoi incontri: non lasciatevi scappare l'occasione di farvi un paio di risate alle spalle del serioso mondo della boxe, mi raccomando!

GLOBALE 88%

DYNAMITE DAN

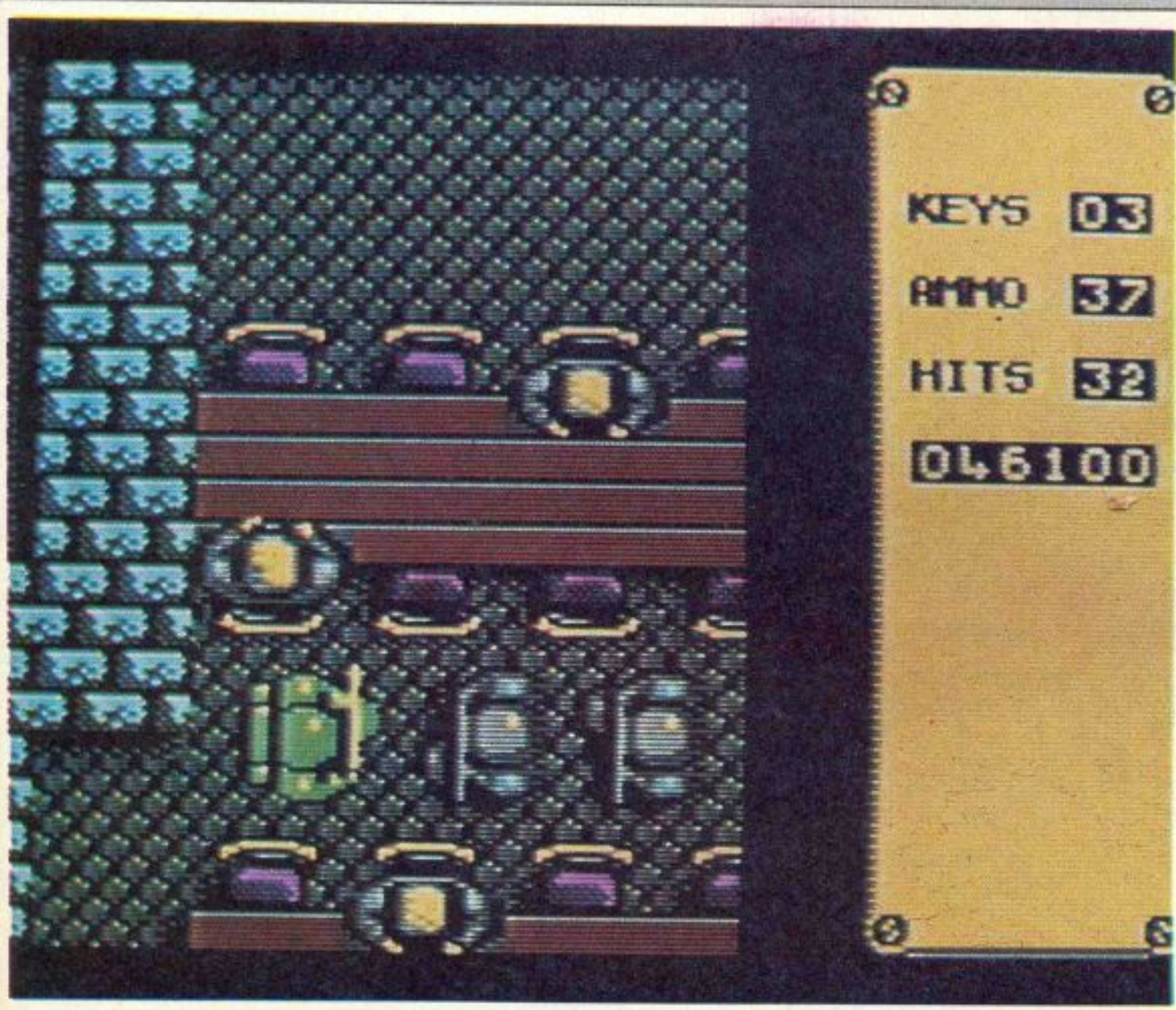
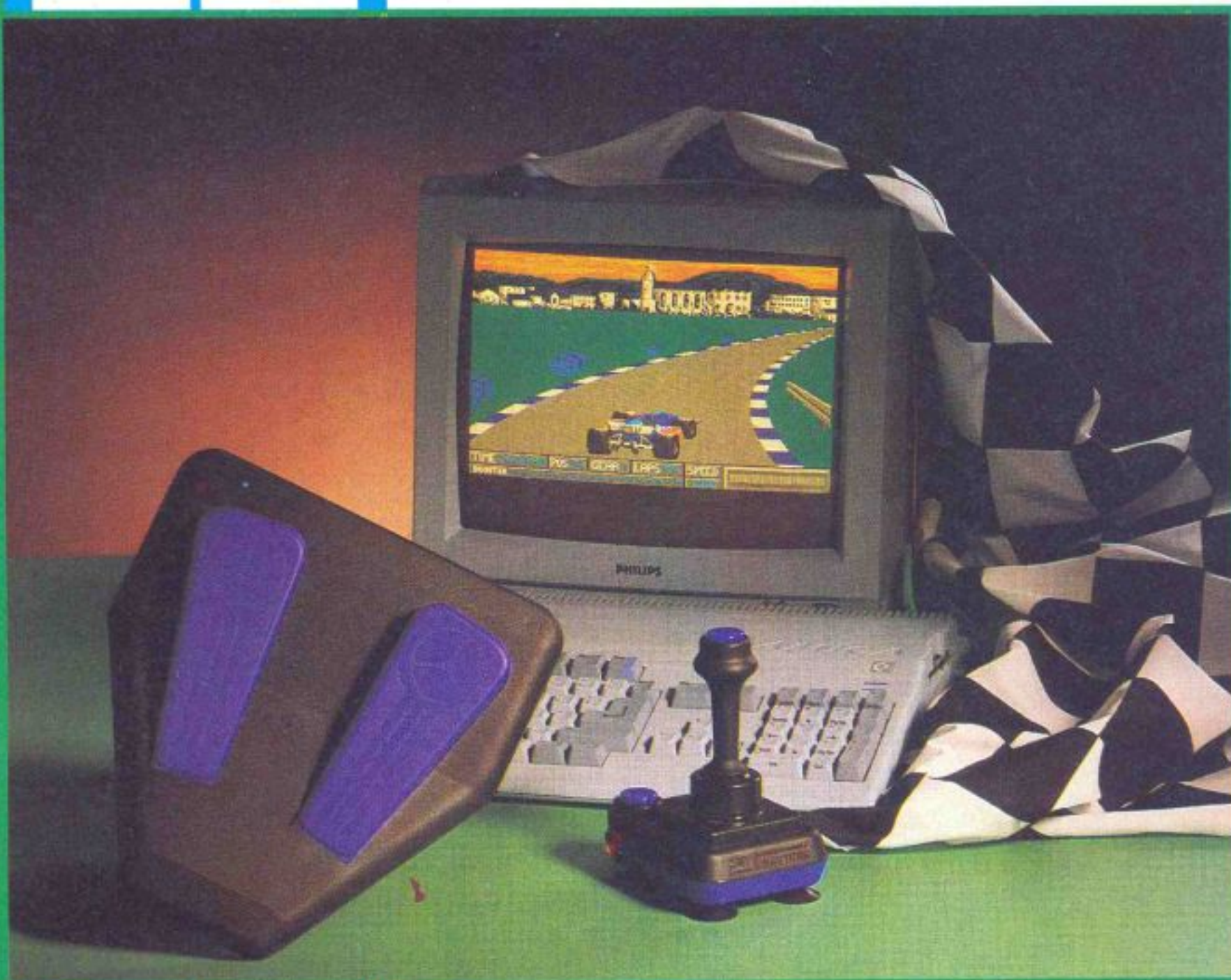
Vi ricordate quando, qualche anno fa, non passava giorno che qualcuno non producesse un gioco di scale e piattaforme? Ebbene, questo *Dynamite Dan* è proprio uno di quei disperati cloni di *Jet Set Willy*: nel gioco interpretate la parte di un agente segreto imprigionato nella fortezza dell'obbligatorio scienziato pazzo.

Tutto il gioco ha un look ed un sonoro molto "Spettrale", cioè da Spectrum: la grafica è minuscola e con colori smorti, con sprite monocromatici che vanno avanti ed indietro da tutte le parti. Come in tutti questi giochi, l'abilità sta nel saltare al momento giusto da una piattaforma all'altra, pena la perdita di una delle nostre preziose vite. Anche sforzandosi, non c'è altro da dire su questo gioco antiquato e semplicissimo: dovrebbe piacere a tutti i nostalgici di *Jet Set Willy*, ma ne sconsigliamo vivamente l'acquisto a tutti coloro che si sono ormai accorti di essere giunti ai primi giorni del 1989.

GLOBALE 43%

EAGLE'S NEST

Quando uscì nei primi dell'87 saltò subito all'occhio la sua singolare somiglianza con il mitico Gauntlet: visione dall'alto, labirinto intricato etc. e ci si chiese subito cosa avrebbe potuto offrire rispetto al suo predecessore e capostipite; ebbene si rivelò un prodotto assolutamente di notevole fattura: la grafica era ottima e il gioco elettrizzante e denso di situazioni mozzafiato. Il soggetto non era più mitologico ma bellico: il dedalo di stanze da attraversare riproduceva infatti la pianta (a scorrimento) di una fortezza nazista in cui erano imprigionati alcuni dei"nostri", il cui tentativo di infiltrazione nel Nido delle Aquile, tale è infatti il nome della fortezza, era miseramente fallito. Scopo del giocatore, nella persona di un soldato ben equipaggiato, era proprio quello di addentrarsi nel Nido e liberare i prigionieri per poi dare la costruzione alle fiamme con cariche di tritolo. Ora la Players ce lo ripropone nella sua inalterata struttura di gioco: ci sono ancora i soldati tedeschi pervasi dal furore razzista che pattugliano ogni stanza per stanarvi alla prima occasione, c'è un caricatore di colpi limitati a 99 proiettili ma se ne possono trovare all'interno dell'area di gioco, sono ancora possibili salutifere mangiate e così via. Eagle's Nest rimane un prodotto di attualità che può reggere benissimo il confronto con mille arcade adventure dei nostri giorni sia sule versante grafico sia su quello sonoro (splendidi gli effetti) e per il suo spessore di gioco è assolutamente consigliabile a chiunque si ritrovi con almeno 5000 lirette nel borsello, sempre che possegga un C-64...

GLOBALE 87%

TURBO•PEDAL

IL PRIMO SIMULATORE

DELL' ACCELLERATORE E DEL *FRENO*

PER TUTTI I GIOCHI DI GUIDA SIMULATA!

BUON DIVERTIMENTO

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

LE COMPILATION FESTIVE

Ancora compilation? Ebbene sì, ma non sprecheremo più di tanto a descrivervi giochi che quasi tutti conoscete fin troppo bene: una veloce valutazione per stabilire il valore globale della raccolta, giusto per non beccare fregature. Sono comunque in arrivo altre bellissime compilation di diverse software house, per cui sul prossimo numero potreste trovare la terza (e si spera ultima) puntata di questo immancabile appuntamento festivo...

10 MEGA GAMES v.1

Gremlin Graphics

Fra tutte le compilation che ci sono arrivate in Redazione negli ultimi tempi, questa è quella che ci ha fatto divertire di più — non perché sia composta da giochi umoristici o particolarmente belli, ma anzi perché potrebbe essere venduta come compilation di Giochi Gaboni.
Scoprite con noi uno degli scheletri nell'armadio dell'industria del software...

NORTHSTAR

Se la conversione ufficiale di Rygar vi aveva lasciati delusi, sarete contenti di sapere che Northstar replica invece quasi perfettamente la struttura di gioco di quello strano coin-op, anche se qui l'azione è ambientata nello spazio. Il problema è che la grafica ed il sonoro sono nettamente al di sotto della media, e la giocabilità quantomeno dubbia...

CYBERNOID

Forse l'unico titolo decente della raccolta, questo famoso shoot'em up di Raffaele Cecco vi mette ai comandi di un'astronave armata sino ai denti (Da quando le astronavi hanno i denti? Ed.) imprigionata in un sistema di caverne sotterranee ed artificiali popolate da infide creature aliene. Ogni schermo presenta dei diversi problemi di blastaggio e pilotaggio che solo i migliori combattenti spaziali sapranno affrontare correttamente.

DEFLEKTOR

Il tentativo della Gremlin di produrre un puzzle game che reggesse il confronto con Tetris non fu accolto molto bene dalla critica, soprattutto a causa dell'eccessiva difficoltà. L'idea è di dirigere con degli specchi un raggio laser in modo che faccia scoppiare tutti i bersagli presenti sullo schermo, evitando di surriscaldare il proiettore e cercando di rimanere entro gli stretti limiti di tempo.

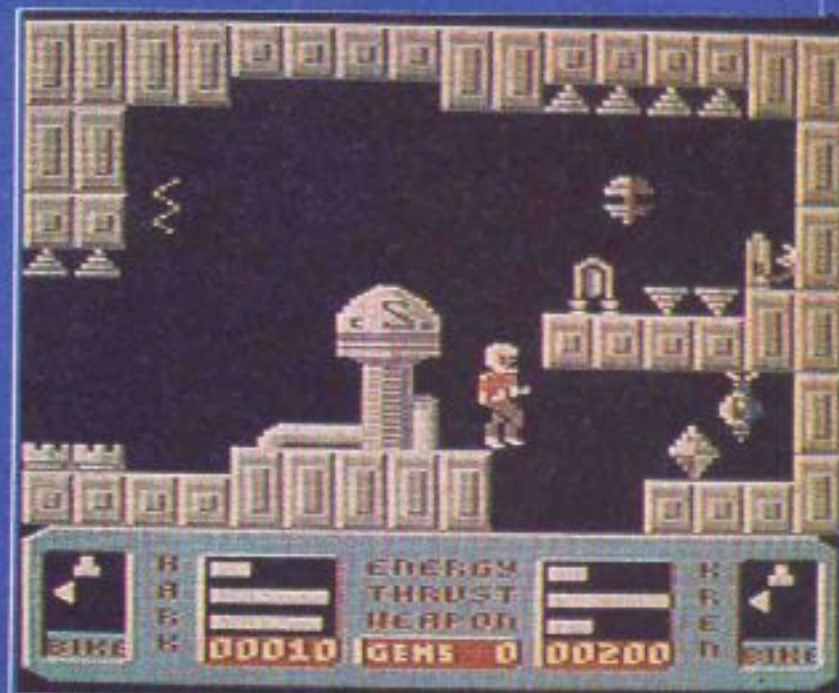
TRIAXOS

Una avventura dinamica in isometria di cui il mondo avrebbe volentieri fatto a meno. La grafica ignobile, il sonoro scarso e la trama scontata (si tratta di fuggire da una prigione spaziale) fanno di questo titolo uno dei più grossi fallimenti della storia del software.

BLOOD BROTHERS

Da soli o con un amico avete la possibilità di cimentarvi in una corsa in astronave o di esplorare tecnocaverne sotterranee sfruttando i vostri jetpac. La lentezza dei comandi è qualcosa di incredibile, e la grafica edilizia si sposa molto bene a questa assoluta ingiocabilità.

MASK TWO

Basato sulla serie di cartoni animati, il programma vi mette nei panni di un uomo della squadra dei Mask, impegnati come sempre nella lotta contro la diabolica organizzazione VENOM. Il gioco è in realtà una revisione del concept di Moon Ranger, con un mezzo che salta e spara su di uno scenario a scrolling orizzontale.

TOUR DE FORCE

Il gioco di ciclismo più massacrante del mondo, scritto da gente che pensava che qualcuno avesse voglia di smanettare per circa un'ora di seguito davanti ad un monitor con immagini sempre uguali. C'è bisogno di dire altro?

HERCULES

Eccolo, il primo Gioco Gabone della storia di Zzap!! Negli sporchi panni dell'eroe mitologico dovete impegnarvi in lunghi combattimenti a colpi di clava contro scheletri armati di scimitarre, nel tentativo di recuperare le nuvolette che rappresentano le famose Fatiche. Se ci riuscite il combattimento è poi contro il Minotauro, ma la grafica edilizia, la giocabilità inesistente e le altre bizzarrie del programma non vi faranno mai arrivare a quel punto.

MASTERS OF THE UNIVERSE

Ovvero come sprecare un bel concept. Il programma è composto di una serie di sottogiochi graficamente notevoli volti a farvi aiutare il colossale He-Man nella sua lotta contro Skeletor, misteriosamente arrivato nella New York dei nostri giorni. La giocabilità è purtroppo scarsa, ma merita un'occhiata, anche se molto veloce.

BLOOD VALLEY

Una storia di 'caccia all'uomo' che in sostanza poteva consentire la realizzazione di un buon gioco, ma che per le misteriose leggi che governano l'universo di Casa Gremlin ha dato vita ad un insuccesso. Nel numero 23 di Zzap! (quello col Pacman in copertina, ricordate? Eh, eh) si guadagnò un bel 23% e la faccia disgustata di Gordon Houghton. Provaci ancora, anzi, non provarci più, Gremlin...

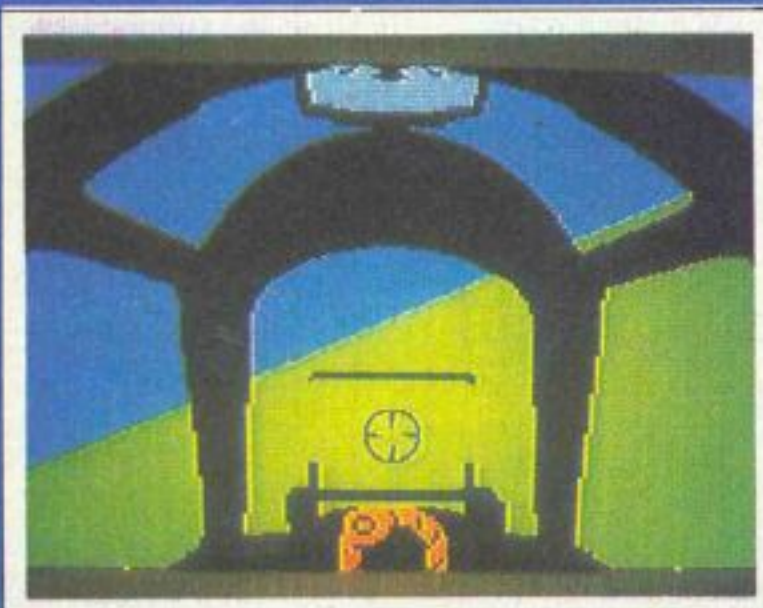
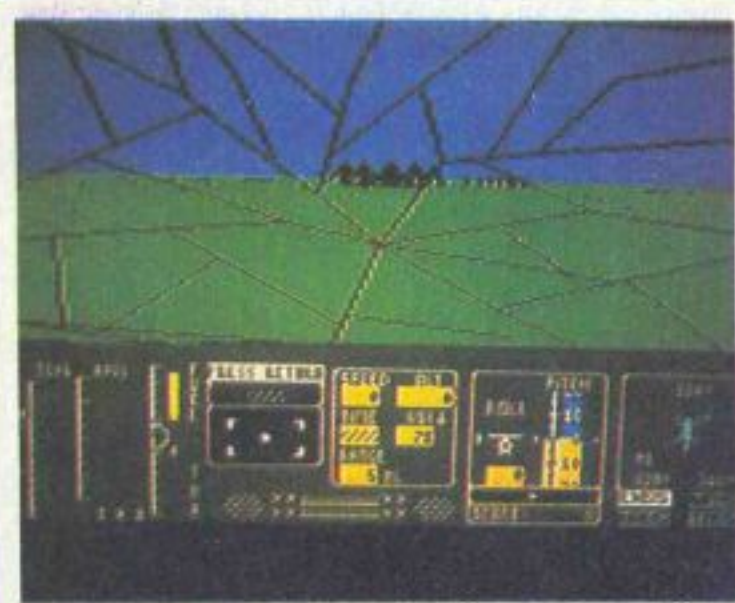
GLOBALE 46%

FLIGHT ACE

Elite Systems

Ogni tanto capita di trovarsi davanti a compilation del tutto particolari, come nel caso di questa Flight Ace: chi di voi si sarebbe aspettato una compilation di sei simulatori di volo? Eppure, eccola qua: per cui, parliamo un po' di questa raccolta...

ATF
Quando la tecnologia della simulazione di volo si sposa ad un'azione tipicamente arcade, il risultato è qualcosa di particolarmente strano ed affascinante come questo ATF. La missione, aiutata da una mezza infinità di quadranti digitali, vede il nostro aereo seguire il profilo del terreno in una missione di distruzione totale delle forze nemiche. Quello che impressione nel gioco è senz'altro l'effetto di strana tridimensionalità digitale del terreno composto di prismi, ma non per questo vanno dimenticati gli aspetti (anche se limitati) di simulazione tecnica offerti dal programma.

HEATHROW AIR TRAFFIC CONTROL
Chi fra voi ricorda Kennedy Approach, con tutte le sue stupende frasi digitalizzate, si stupirà nel sapere che il prototipo di quella simulazione di radar aeroportuale fu proprio questo titolo, graficamente e sonoramente semplice sino all'estremo. Nei panni di uno degli uomini-radar dell'aeroporto inglese, il nostro compito è di dirigere ed organizzare gli spostamenti relativi ai numerosi aerei grandi e piccoli in atterraggio ed in decollo. I comandi vengono impartiti sotto forma di semplici codici inseriti da tastiera, e l'azione, anche se molto diversa da quella dei vari simulatori di volo, diventa presto frenetica e complessa. Interessante ed imperdibile per gli amanti delle curiosità.

STRIKE FORCE HARRIER
Gli aerei a decollo verticale della serie Harrier sono giustamente il vanto delle forze aeree di Sua Maestà Britannica, ed era inevitabile che fra i numerosi programmatori inglesi almeno uno si occupasse di replicare sotto forma di computer game questo stupendo mezzo.
SFH, eccettuata la possibilità di compiere le bizzarre manovre rese possibili solamente dai reattori orientabili, si rivela però essere solamente un ennesimo gioco arcade mascherato da simulatore, oltretutto reso particolarmente complesso da usare dalla presenza di comandi di difficile accesso e da un head-up display invadente e fastidioso.

TOMAHAWK
Molto prima di Gunship della MicroProse, questo programma metteva gli utenti di Spectrum alla guida del terribile elicottero Apache, simulato quasi perfettamente in ogni sua parte. La missione è quella tipica di incursione nel territorio nemico, mentre l'aspetto grafico è reso particolare dalla veloce tecnica vettoriale utilizzata. Sicuramente il più tecnico dei simulatori di questa compilation, Tomahawk comprende una enorme varietà di opzioni e comandi, che fanno purtroppo spesso ricorso alla tastiera. Eccezionale ed imperdibile per tutti gli amanti della guerriglia tecnologica.

ACE
Un gioco arcade solamente mascherato da simulatore, Ace è stato il primo a presentare l'utilizzo contemporaneo di comandi semplici da usare, sintesi vocale ed una buona varietà di missioni. Il gioco, rivolto soprattutto agli amanti del joystick piuttosto che a quelli delle simulazioni, presenta numerose particolarità interessanti, fra le quali il rifornimento in volo e la perdita di conoscenza del pilota in caso di virate troppo veloci od improvvise. Grande longevità per quella che è soprattutto una buona introduzione al mondo dei simulatori "veri".

SPITFIRE 40
Dotato di uno dei pannelli di comando fra i più realistici mai visti in un programma per home computer, Spitfire 40 presenta le gesta di un caccia monomotore ad elica inglese agli inizi della Seconda Guerra Mondiale. Le missioni sono limitate, così come i comandi, e la più grande attrattiva del programma è la sua interessante grafica degli interni, che presenta una strumentazione praticamente digitalizzata ed un utilissimo e singolare specchietto retrovisore di tipo automobilistico.

GLOBALE 72%

GAME SET & MATCH 2

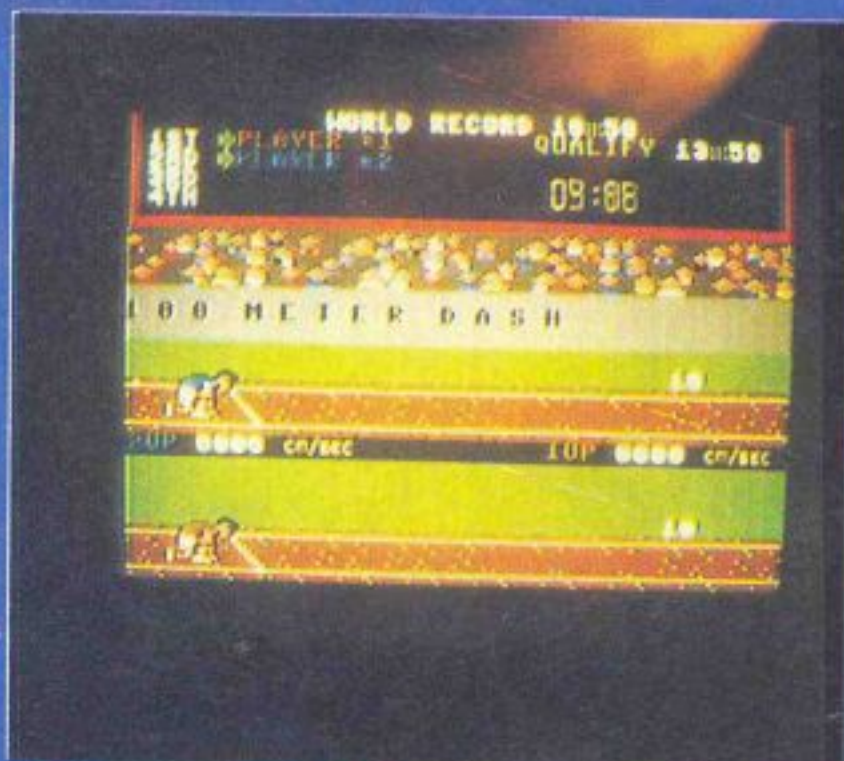
OCEAN

Grandiosa compilation sportiva della Ocean, che presenta ben dieci titoli anche se non particolarmente esaltanti:

SUPERBOWL
Una versione del football americano molto schematica, con vista dall'alto ed una buona resa delle strategie del gioco reale. Un prodotto abbastanza mediocre nel campo delle simulazioni sportive, che dovrebbe però interessare gli amanti delle strategie e che presenta una simpatica novità grafica nel grande schermo su cui appaiono dettagli del gioco ed i balletti delle cheerleader.

WINTER OLYMPIAD 88
Un quasi-clone (Aaargh! Dove sono quei maledetti? CRM) di Winter Games della Epyx, uscito quasi in contemporanea. Gli sport simulati sono sei, alcuni presi di peso dal titolo Epyx (come il Bob) ed altri decisamente originali e ben realizzati. In generale, un programma che non dovrebbe mancare agli amanti delle competizioni con le orecchie congelate.

CHAMPIONSHIP SPRINT
Edizione speciale della conversione di Super Sprint della Atari, il coin-op che ha riportato in auge i giochi di guida con visione dall'alto, questo gioco permette anche di disegnare la pista dei propri sogni su cui far correre le proprie auto di Formula 1 e di ridefinire tutti i parametri di gioco. Oltre a queste interessanti possibilità, il gioco è reso ancor più particolare dalla presenza di bonus sparsi sulla pista, che una volta raccolti permettono di trasformare la propria auto in un bolide invincibile. Divertente soprattutto se giocato in due.

MATCH DAY II
Un calcio che deluse al momento della sua comparsa tutti coloro che si aspettavano chissà quale evoluzione rispetto al già bel Match Day dello Spectrum. In realtà, la più interessante particolarità del gioco sta nelle sue quasi infinite opzioni che permettono di ridefinire anche i minimi aspetti del gioco e nella possibilità di controllare la forza dei propri tiri.
Grafica simpatica e qualche musichetta aiutano a digerire la pillola, ma il programma non regge il confronto con certi classici come International Soccer.

TRACK & FIELD
Toglietevi il cappello davanti a questo gioco, perché è stato proprio questo che diede il via, molti anni fa, alla mania dei giochi sportivi a smanettamento nei bar. Sei eventi tratti dal decathlon divertenti oggi quanto il giorno della sua prima apparizione sono gli elementi di questa ottima conversione della Konami, che arriva a ripresentare anche tutti i bonus nascosti nei punti più impensabili del gioco. Vale ancora oggi il prezzo dell'intera compilation.

IAN BOTHAM TEST MATCH
Sicuramente uno degli sport più sconosciuti qua da noi, il cricket è tutt'oggi uno dei passatempi preferiti degli inglesi, e qui viene rappresentato in tutta la sua complicata grandiosità, che racchiude elementi di golf, tennis e baseball.
Regole dannatamente complesse e una certa ripetitività dell'azione non aiutano ad entrare nel gioco, ma la alta qualità di questa simulazione potrebbe far appassionare molti di voi a questo sport bizzarro e ingiustamente trascurato.

STEVE DAVIES SNOOKER
Uno dei biliardi più brutti ma tuttavia più spesso riproposti su ogni computer fa la sua ennesima apparizione proprio in questa compilation altrimenti di buon valore, abbassandone la qualità media e deludendo senz'altro gli appassionati di quello che è in realtà uno dei giochi più semplici da riprodurre su di uno schermo video. Il nostro consiglio è di non caricarlo nemmeno, ma se proprio non resistete alla tentazione...

NICK FALDO PLAYS THE OPEN
Una delle prime versioni di golf mai apparse sul 64, tuttavia piacevole e piuttosto interessante. Il gioco considera molti aspetti fra i quali la direzione e la velocità del vento, ed utilizza per il suo comando una serie di icone che sono probabilmente fra le prime apparse in un computer game.
Molte sezioni del gioco sono bene animate in una apposita finestra, ed il programma vi dà la possibilità più unica che rara di osservare il comportamento sarcastico del vostro caddy ai tiri meno riusciti.

SUPER HANG ON
Quando questo gioco uscì su Commodore 64 suscitò una tale reazione fra i recensori di tutto il mondo tale da far ritirare il pessimo prodotto dal mercato. In realtà il gioco comprende tutti gli elementi della versione da bar, compreso il turbo booster e le belle musiche, ma la grafica del protagonista e dei suoi avversari è a dir poco edilizia. Tutto sommato, un giochino col quale si può anche fare una partita ogni tanto, se si considera come un bonus nella compilation piuttosto che come un gioco vero e proprio.

BASKET MASTER
Versione one-on-one del basket, apparsa originariamente su Amstrad e che ritiene la grafica grande e colorata di questo computer anche nelle altre versioni. L'azione di gioco, forse un po' limitata da un campo stranamente sproporzionato rispetto alle dimensioni dei giocatori, è comunque divertente e coinvolgente soprattutto se si gioca contro un avversario umano.

GLOBALE 60%

GIANTS

Elite Systems

Le compilation sembrano non esaurirsi mai, e spesso questa tendenza non è nemmeno troppo malvagia: è ad esempio il caso di questo World Beaters Giants, che presenta cinque giochi che in un modo o nell'altro hanno aiutato a creare la storia dei videogame.

CALIFORNIA GAMES

Uno dei prodotti più recenti ed originali della ormai agonizzante serie dei "Games" della Epyx, questa serie di programmi ci porta nell'assolato stato americano per partecipare ad alcuni degli sport pi=u strani e divertenti mai studiati da mente umana. Si va dal pattinaggio sul lungomare allo stupendo surf, mantenendo in ogni gioco una grafica ed una giocabilità notevoli, unite sempre a numerosi tocchi umoristici tipici di questo genere di giochi. Semplicemente divertente.

OUT RUN

Una delle conversioni più discusse dell'anno scorso, questo gioco di guida originariamente della Sega ha senz'altro perso molto nella trasposizione su computer sotto l'aspetto grafico, ma la giocabilità non ha risentito minimamente del cambiamento da svariati Mega ai 64K del computerino di casa Commodore. Alla guida di una splendida Ferrari Testarossa cabrio (che in realtà non esiste) dovremo attraversare una serie di scenari prestabiliti al momento del caricamento per raggiungere entro uno stretto limite di tempo la linea del traguardo. Dossi, curve e numerose altre auto ci renderanno la vita complicata, ma per rilassarci possiamo sempre accendere l'autoradio e scegliere una delle stupende musiche trasmesse.

720 DEGREES

Conversione mediocre di un coin-op Atari qui da noi praticamente sconosciuto, questo 720 degrees ci vede nei panni di un eroico atleta dello skateboard impegnato in una serie di gare ambientate in un parco pieno di rampe, trampolini e discese varie. Ogni gara viene premiata con medaglie ed assegni, che vanno usati per acquistare i biglietti per le gare successive e l'equipaggiamento che serve a rendere più facili le competizioni.

Nei nostri trasferimenti all'interno del parco dovremo stare attenti ad ogni sorta di pericoli, che vanno da culturisti permalosi a diaboliche macchinine radiocomandate, ma il nostro nemico principale è il tempo, che una volta esaurito provocherà la comparsa di uno sciame di api assassine.

La giocabilità non è certo il punto fòrte di questo titolo, ma alcune soluzioni grafiche e soprattutto la colonna sonora molto "dura" ne fanno un gioco interessante almeno per qualche partita.

GAUNTLET II

Evoluzione del famoso gioco di labirinti e magie dell'Atari ispirato a Dungeons & Dragons, Gauntlet II permette a due giocatori contemporaneamente di sfidare le profondissime segrete di una fortezza sprofondata, alla ricerca di tesori e ricchezze. Come sempre, la cosa non è troppo facile, ed il problema questa volta è rappresentato da enormi e pressoché infinite orde di mostri di ogni genere, che appaiono a centinaia sullo schermo. I giocatori, armati di archi, accette e strani fulmini magici, possono ricorrere alla magia per liberarsi di essi, ma per far questo è necessario trovare amuleti particolari e tenere d'occhio il livello della propria energia, che potrà essere recuperata solo mangiando il cibo sparso per i labirinti. Un titolo che non dovrebbe mancare alla collezione di nessun appassionato di fantasy.

ROLLING THUNDER

La pecora nera della compilation, questo titolo rappresenta un incredibile fallimento per un gioco in realtà molto semplice nella sua struttura. Attraverso magazzini, segrete e passaggi abbandonati, dobbiamo guidare un agente segreto nella sua avanzata verso il covo segreto di una banda di criminali capitanata da un alieno. Per difenderci ed attaccare, la nostra arma è questa volta una normalissima pistola, che dobbiamo periodicamente rifornire di colpi entrando negli arsenali del nemico. Il programma è purtroppo pervaso da una monotonia micidiale, che unita ad una netta semplicità di gioco e ad una colonna sonora paranoica delude anche il più grande fanatico del coin-op. Tutto sommato un fallimento, ma ugualmente interessante per i giocatori meno abili e raffinati.

GLOBALE 80%

FRANK BRUNO'S BIG BOX

Elite Systems

La seconda compilation della Elite di questa fredda stagione presenta addirittura dieci giochi: le possibilità offerte sono molte e varie, per cui passiamo subito a vedere i singoli giochi...

FRANK BRUNO'S BOXING

Un clone quasi perfetto del coin op Punch-Out!, che mette il nostro pugile di fronte a numerosi avversari giganteschi e simpaticissimi. Il problema di questi sprite sovradimensionati è che non esitano ad utilizzare incredibili mosse segrete per eliminare il nostro atleta che, da parte sua, sfrutta solo le mosse classiche degli incontri di boxe. Sempre più bello da vedere col procedere degli incontri, il gioco presenta la possibilità di ricominciare la partita dall'ultimo avversario battuto fornendo una password.

BATTY

Pubblicato solo all'interno di compilation varie, questo Batty è l'ennesima variante sul tema di Arkanoid, con l'importante differenza che questa volta si gioca in due. I giocatori possono collaborare od ostacolarsi durante la distruzione del muro, che nasconde dietro ad alcuni mattoni armi segrete, bonus e malus vari. Il gioco è completato dalla presenza di alcuni alieni, che movimentano ulteriormente la già complicatissima situazione. Tutto sommato, un titolo da provare che potreste trovare più interessante del previsto.

COMMANDO

Uscito questo mese anche come budget, questo programma è una buona conversione del coin op che diede origine al filone militare "a spinta".
Tanta buona grafica e le cattivissime (in senso buono, naturalmente) musiche di Rob Hubbard ne fanno un vincente, grazie anche alla sua difficoltà molto ben bilanciata.

BOMB JACK

Una delle conversioni migliori della Elite negli anni passati. In questo gioco impersonate uno strano supereroe capace di compiere balzi prodigiosi nel tentativo di disattivare tutte le bombe che infestano alcune delle città più famose del mondo, disegnate in altissima risoluzione come sfondo del gioco. Il problema sta nella presenza di malefici e metallici alieni che infestano lo schermo e le piattaforme sulle quali è necessario passare, ma per fortuna raccogliere un bonus svolazzante darà al nostro Jack la possibilità di distruggere i cattivi. Grafica ottima, giocabilità perfetta e sonoro simpaticissimo fanno di Bomb Jack un classico che non dovrebbe mancare in nessuna collezione.

SCOOBY DOO

Questo gioco doveva essere la risposta su home computer al fenomeno dei laser game: insormontabili difficoltà hanno reso impossibile l'impresa, ma il programma è ugualmente bello e divertente. Voi impersonate il cagnone Scooby Doo, impegnato nel tentativo di liberare i suoi amici prigionieri in un maniero infestato di mostri e fantasmi. Il gioco si sviluppa su scale e piattaforme, con una grafica quasi monocromatica ed una definizione da cartone animato. Scooby può prendere a pugni i mostri, saltare botole ed accucciarsi, e l'azione è frenetica ed irresistibile. Da non perdere grazie anche alla sua sigla dei titoli identica a quella dei cartoni animati.

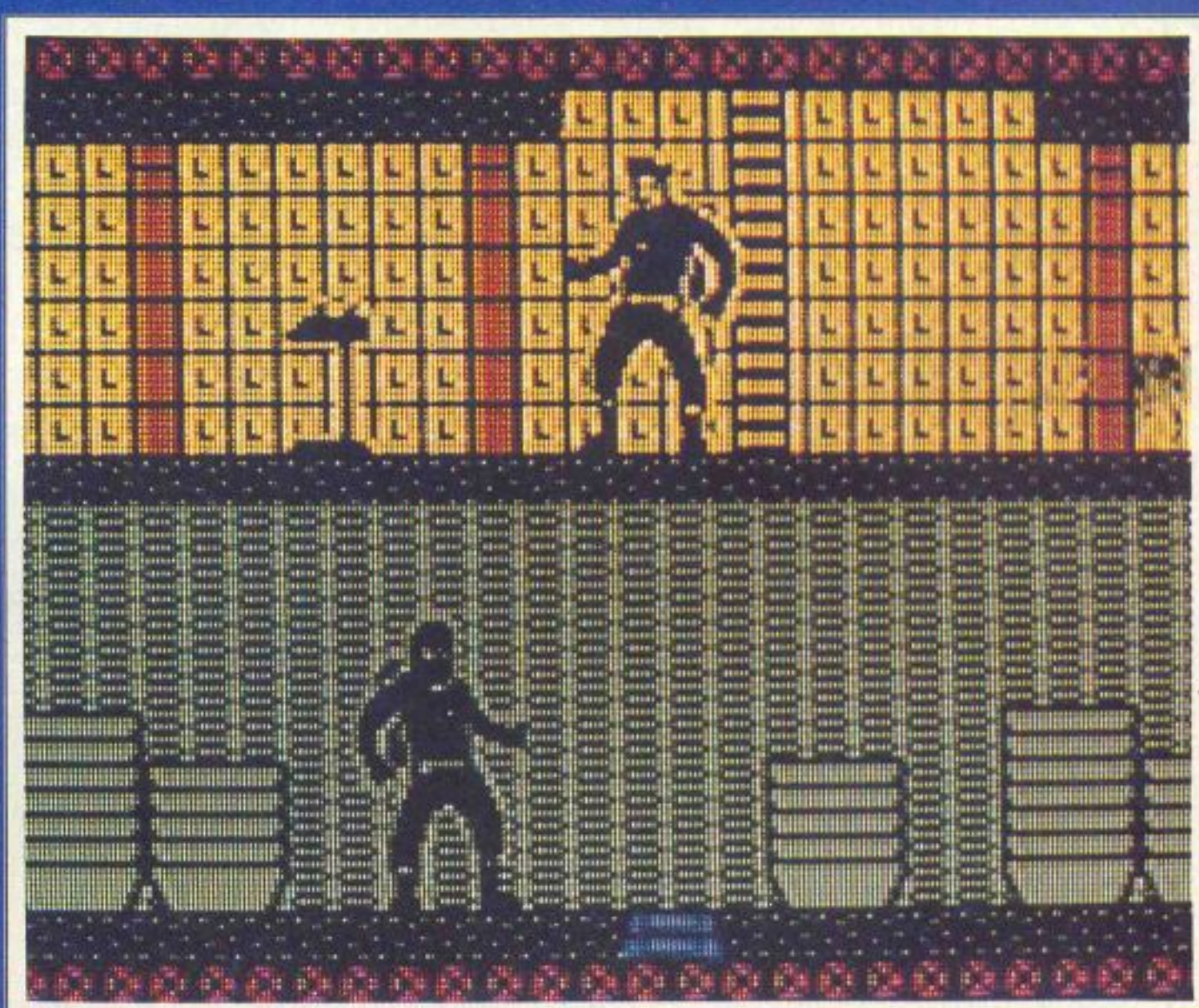
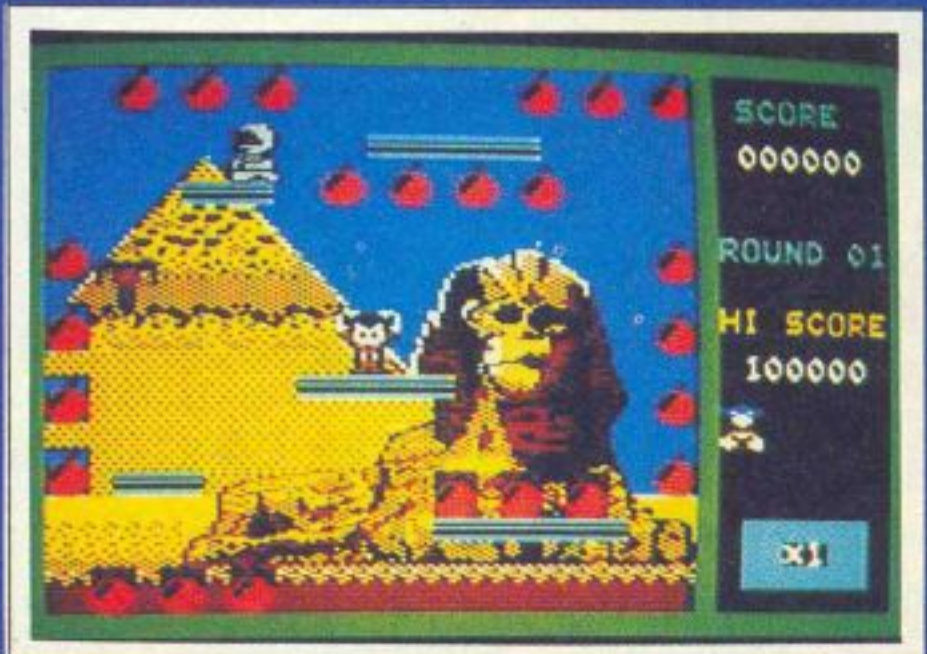
BATTLESHIPS

Un altro gioco pubblicato solo all'interno di compilation, Battleships non è altro che una battaglia navale. La partita viene giocata su di una griglia quadrettata enorme, dove i giocatori sparano alternativamente una salva di colpi o proiettili singoli, che vengono lanciati dai cannoni di bordo in una bella sequenza animata. Il gioco non offre molto neanche giocando contro il computer, e la cosa più valida è la strana colonna sonora con accompagnamento di sonar e colpi di lontane cannonate.

SABOTEUR

Una avventura dinamica semplice e monocromatica nella quale interpretiamo un pericoloso ninja. Lo scopo del gioco è di infiltrarsi all'interno di una base militare, dove potremo portare a compimento numerose missioni diverse. Quella più difficile comprende il disinnescamento di un missile nucleare, ma anche le altre non sono degli zuccherini e vi faranno incontrare cani feroci, sistemi di sicurezza e guardie armate che vi daranno del filo da torcere. Molto bello per l'atmosfera che crea, è l'unico titolo vagamente strategico presente nella compilation.

1942

Questa conversione del coin op che diede inizio alle fortune della Capcom fu uno dei primi grandi successi della nuova era della Elite, e a buon ragione. Nel

gioco ci troviamo alla guida di un piccolo caccia armato di mitragliatrici e capace di fare degli elusivi giri della morte in volo sul pacifico. I nostri avversari sono altri aerei di tutte le dimensioni e velocissimi, che dobbiamo sgominare se vogliamo arrivare alla nostra portaerei che ci aspetta alla fine del livello. Con un bombardiere grande quanto uno schermo e la possibilità di raccogliere armi bonus e persino aerei d'appoggio, 1942 è un'altra di quelle conversioni da non mancare assolutamente.

GHOSTS'N'GOBLINS

Il più amato dagli italiani, considerate le infinite poke e trucchi che ancora oggi arrivano nei nostri uffici. La conversione dal gioco da bar non è certo perfetta, ma il programmatore Chris Butler è riuscito a condensare tutti gli elementi caratteristici del coin op in un programma che non sembra essere stato ancora eguagliato per atmosfera e giocabilità. In questa versione del gioco il nostro cavaliere incontra quasi tutti i mostri e le difficoltà dell'originale, e non manca l'imbarazzante possibilità di rimanere in mutande di fronte ai demoni infernali!

AIRWOLF

Tratto da una serie di telefilm trasmessi anche in Italia qualche tempo fa, questo programma fu uno dei primissimi titoli della Elite, mai pubblicato ufficialmente nel nostro paese. Accompagnato dall'ossessiva colonna sonora della serie televisiva, il giocatore controlla un elicottero a reazione in una serie di improbabili e difficilissime missioni all'interno di un sistema di caverne sotterraneo. Scritto per i fanatici del pilotaggio di precisione, offrirà solo pochi minuti di divertimento per tutti gli altri.

Il valore dei giochi contenuti in questa compilation è altissimo e merita ogni lira spesa. Un problema potrebbe essere dato dal fatto che tutti i titoli sono piuttosto datati e potrebbero già fare parte delle vostre collezioni, ma questa stessa ragione rende le due cassette preziosissime per chi dovesse avere acquistato da poco il C64.

GLOBALE 85%

MOTORBIKE MADNESS

Mastertronic, Cbm64

Dopo le fantasmagorie di Kik Start 1 e 2 ecco questa nuova simulazione di una gara di motocross che va subito paragonata agli storici giochi or ora menzionati: la differenza sostanziale sta tutta nel nuovo angolo visivo con cui si segue lo svolgersi della competizione, che non è più semplicemente laterale in due dimensioni ma acquista una profondità alla Marble Madness, cioè visione dall'alto con scorrimento verticale. Alla guida della vostra motocicletta dovete affrontare un percorso che presenta una serie di ostacoli da sormontare con impennate, come delle scassatissime auto da rottamaio o passerelle strettissime su cui mantenersi in equilibrio, percorsi accidentati quali distese di fango con angusti passaggi, o trampolini che vi scaraventeranno in aria in spettacolosi voli d'angelo. Con l'introduzione di una nuova dimensione i problemi saranno naturalmente connessi ad una buona comprensione della prospettiva: non basterà cioè scegliere una velocità idonea e il momento giusto per l'impennata, ma si dovrà anche riuscire ad imboccare le passerelle nella posizione corretta, evitando così di deviare e cadere dalle stesse. Il percorso tra l'altro presenta varie aree collinari con sinuosità da "scalare" e sommità nuovamente irte di ostacoli.

Non è male questo budget della Mastertronic; sicuramente riesce ad offrire uno schema di gioco che è molto simile a quello adottabile in una reale gara di motocross perché ne ricalca perfettamente due aspetti fondamentali: la ricerca della precisione e della spettacolarità. Forse proprio perché richiede una certa dose di attenzione per ogni iniziativa (soprattutto riguardo al modo di affrontare gli ostacoli) potrà non piacere agli amanti della frenesia, ma ogni tanto un po' più di calcolo e accuratezza fa bene invece del solito forsennato sparo-a-tutto-quello-che-incontro. La grafica è forse il vero punto debole di Motorbike Madness: una semplice riproposta dell'orrenda resa monocromatica della versione Spectrum che solleverà giusti cori di protesta, primo tra tutti il mio.

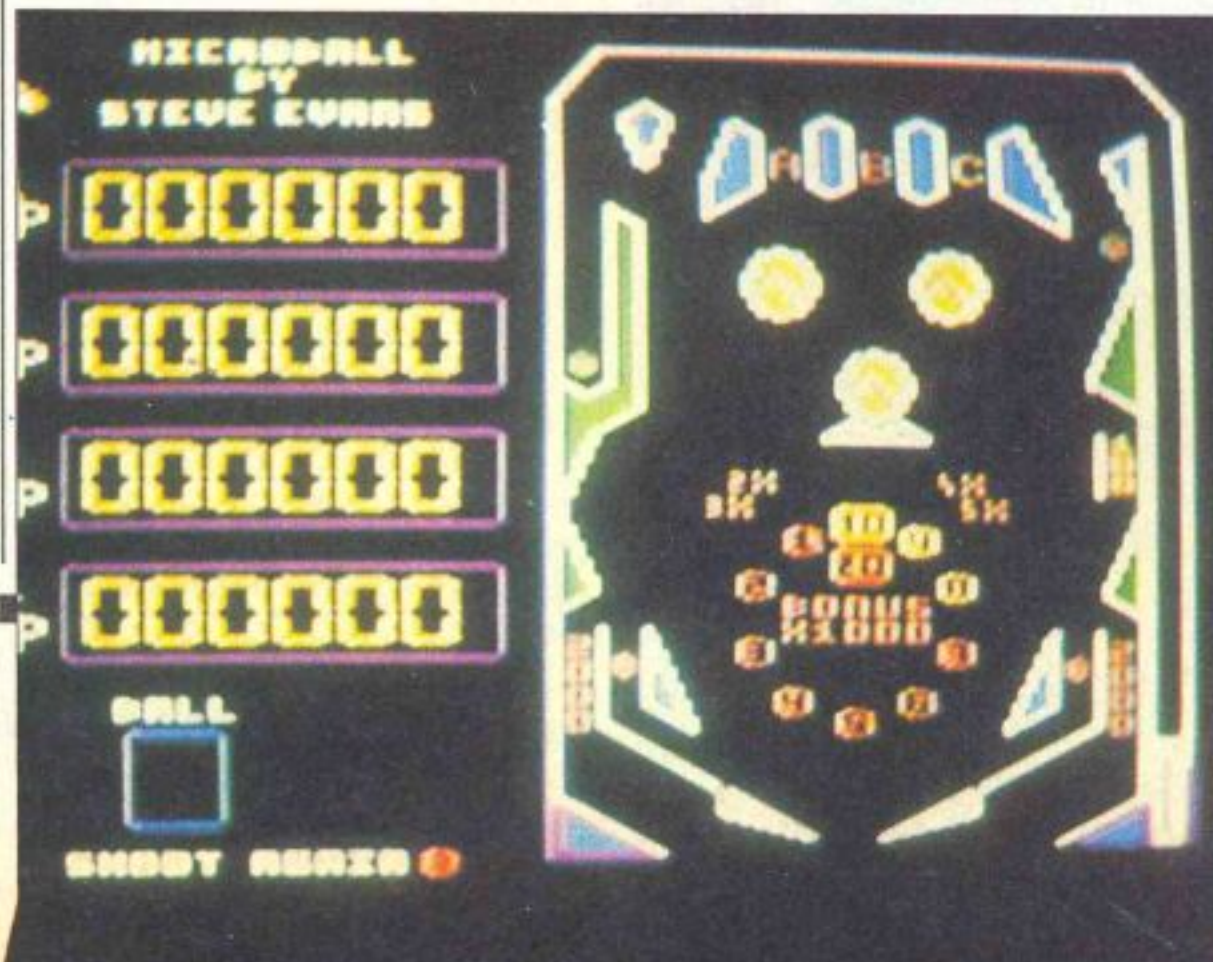
PRESENTAZIONE 50%
Si poteva proporre una certa serie di opzioni, ad esempio per affrontare diversi percorsi o montare moto con differenti caratteristiche, ma si dirà che sono solo budget...
GRAFICA 35%
Il solito brutto vizio di riproporre la grafica 'alla Spectrum'
SONORO 45%
Consueti effetti del rombare della motocicletta neanche tanto belli.
APPETIBILITA' 67%
Visti i precedenti simulatori della disciplina motorizzata in questione prodotti dalla Mastertronic c'era da ben sperare...
LONGEVITA' 70%
... e tutto sommato non si rimane delusi.
GLOBALE 66%
Ma sì, vale la pena cimentarvisici per un po'.

MICROBALL

Alternative Software, C64

Alternative Software, davvero un bel nome per una casa, soprattutto promettente, purtroppo però questo programma di alternativo no ha proprio nulla. Si tratta infatti del supersfruttato flipper, che ha visto la luce su computer un po' in tutte le salse, grazie alla sua semplicità ed alla funzionalità del suo schema di gioco che riusciva a fornire una invidiabile longevità e divertimento.
Questo Microball non porta particolari novità nel genere, riportando lo schema del classico flipper già visto dai tempi (abbastanza lontani ormai) di Midnight's Magic.
I giocatori vanno da uno a quattro ed i loro punteggi vengono riportati sul lato dello schermo, mentre nella restante parte viene visualizzato il pinball. Questo ha la solita forma, due flipper alla base i tre respingenti in centro, altri due triangolari accanto ai flipper qualche obbiettivo da colpire ed un sacco di lucette sparse un po' dappertutto.
Punti se ne fanno in tutti i modi ma può essere valido concentrare la propria attenzione sui target a lato, colpendoli tutti e cinque, oltre al solito bonus tutti i punteggi verranno moltiplicati. Una volta raggiunto il x5 colpendoli di nuovo si può invece ottenere una palla bonus, che si conquista anche con l'incrementare del punteggio. A questo scopo sono molto utili anche le calamite, difficilmente accessibili, la loro difficoltà è infatti proporzionale al bonus che danno. Anche se la pallina schizza a velocità folle verso una delle uscite laterali o, imprendibile verso il centro esatto del flipper "don't panic!", con dei buoni riflessi tramite la pressione di un tasto si può provocare l'equivalente dell'efficace calcione al flipper, spostando leggermente la traiettoria della pallina, sperando di non mandare in tilt il gioco.

Per tutta la mattinata ho cercato di darmi una spiegazione della presenza al mondo di questo gioco. Con soggetti come Night Mission, Midnight Magic, Pinball Construction Kit, Slumball quale scopo può avere la programmazione ma soprattutto la pubblicazione di un gioco come Micro Ball? Nonostante sia stato scritto meno di un anno fa non riesce neanche lontanamente a raggiungere la qualità di nessuno dei suoi predecessori. La grafica è grossolana e manca di definizione, il movimento della pallina manca di fluidità, il sonoro è inesistente a parte i soliti quattro effetti sonori, lo schema di gioco assolutamente privo di novità e fantasia non è neanche stato realizzato bene. Assolutamente da evitare anche quando lo intravediate da lontano, potrebbe provocarvi una reazione allergica a qualunque tipo di flipper come è capitato a me.

PRESENTAZIONE 45%
Istruzioni classiche da budget. Possibilità da 1 a 4 giocatori. L'unica opzione carina nel gioco è quella del tilt.
GRAFICA 30%
Va bene che un flipper non richiede una grande grafica, ma sarebbe troppo pretendere che almeno quella schermate grafica semistatica fosse fatta decentemente.
SONORO 32%
Musica completamente assente. Qualche effetto sonoro d'atmosfera.
APPETIBILITA' 26%
Pochi giochi come questo hanno mortificato talmente la validità e la freneticità del flipper.
LONGEVITA' 38%
Anche se vi riuscisse sopportabile all'inizio vi sfido a resistere più di qualche giorno.
GLOBALE 34%
Chiunque può trovare molto più spasso in uno qualunque dei flipper già presenti sul mercato da molto tempo.

VIDEO CLASSICS

Firebird, per C64

Preparatevi, stendetevi sul divano e cominciate a contare all'indietro da 100, dovete compiere una regressione mentale, tornate al periodo in cui eravate bambini (alcuni addirittura in fasce); le ricordate quelle primitive console (se così si possono chiamare) che visualizzavano due racchette sullo schermo comandate da due larve dei moderni joystick?

Non c'erano bonus nascosti, alieni giganteschi, o sintesi vocale, ma hanno appassionato per lunghissimo tempo... allora perché non riproporlo? — avranno pensato alla Silverbird (miracolo del Brain Watcher) — ovviamente adeguato alle moderne potenzialità e con un po' d'ironia?

Realizzato dalla Pagoda Software (!?!?!) Arcade Classics (e questi sì che sono veramente classici!) li contiene proprio tutti, dal tennis al calcio, allo squash doppio e singolo, oltre a due variazioni sul tema racchette.

In Bat Flip si controllano infatti le racchette sullo schermo: sono non due, ma quattro disposte ai quattro estremi del video. Voi potete controllarne due, e il confronto con l'avversario produce un effetto di 'incrociamento pupillare' tra i più scomodi che si siano mai visti.

Ultimo, e forse più fantasioso, è l'Astrobliperoids, una specie di tennis inserito in un ambiente tipo 'Asteroids', in cui gli asteroidi catturano e fanno rimbalzare la pallina in maniera del tutto imprevedibile: qui sono necessari massimi riflessi e prontezza — è una fortuna che la racchetta, oltre a spostarsi verticalmente, possa avanzare di un tratto anticipando il contatto con la palla ed il conseguente rimbalzo.

▼ *Dall'alto in basso, le versioni per C16, Atari e C64,* ▲

Dai budget, proprio per le loro caratteristiche di software 'serie B' ci si può aspettare le cose più impensate e fantasiose. Ecco così in questo periodo di cloni, repliche e 'seconde puntate', una nuova idea, cioè no, vecchia... insomma, avete capito cosa intendo. Dopo aver rifatto in tutte le salse Breakout, anche al Pong è toccata la stessa fortunata sorte, a dimostrazione che anche un concetto così semplice può dar vita ad un gioco valido. I vecchi giochini sono stati potenziati soprattutto nelle loro vesti grafiche: alcuni di essi raggiungono una combinazione di colori e di scrolling degli sfondi 'a reticolato' coordinati alla pallina con un effetto davvero psichedelico, provocando sul cervello umano un effetto molto simile a quello del 'blipvert' di Max Headroom. Cinque minuti di gioco sono sufficienti a rendere indipendente il movimento della vostre pupille, ed a cambiare completamente la prospettiva rendendo ancora più difficile il controllo della situazione. Per il resto, tutti i giochi sono molto simpatici, in particolare l'Astrobliperoids, bello quanto impegnativo, a patto però di avere qualcuno con cui giocarlo: è prevista anche una possibilità per giocatore singolo, ma si scade presto nella monotonia.

VERSIONE ATARI XE/XL
Incredibile! La musica è più bella che sul C64!!! Anziché una serie di ondate sonore 'psichedeliche' dall'atmosfera fantascientifica, in questa versione avete una sorta di remix di diversi motivi, suonati in modo molto bello e per niente seccanti anche dopo molte partite, anzi. La resa grafica è ottima, e non ha niente da invidiare alla versione per C64, sia nelle specialità 'psichedeliche' che in quelle classiche da 'console primitiva'. Se poi avete un amico con cui giocare, direi che questo è il regalo natalizio più bello e più economico che potreste mai fare al vostro Atari (oltre alla compilation Quartet Gold recensita sul numero scorso).

GLOBALE ATARI XE/XL: 83%

VERSIONE C16/PLUS 4
La versione per C16 (e Plus 4, anche se non specifica per tale macchina, come tutti ormai saprete) è naturalmente meno curata nei particolari grafici, ma conserva tutta la 'psichedella' delle altre due e la simpatica sfida fra gli asteroidi è una delle meglio riprodotte. Nessuno si aspetta grandi cose da un computer con la RAM del C16, però I programmatori hanno saputo scovare un'idea che in quella memoria ci sta comodamente. Peccato per la mancanza di musica o di effetti sonori...

GLOBALE C16: 70%

PRESENTAZIONE 72%
Uno o due giocatori per misurarsi in sei diverse sfide. Confezione da budget.
GRAFICA 83%
Alcuni effetti sono tra i più 'reticidi' che abbiamo mai visto, e contribuiscono all'atmosfera 'schizzoide' del gioco. Niente di spettacolare, ma nella sua semplicità è piuttosto carino.
SONORO 88%
Una colonna sonora molto bella per essere da budget, piena di effetti 'scivolati', anche se un po' monotona a lungo andare.
APPETIBILITA' 86%
L'idea è tra le più 'simpatiche' (e soprattutto furbe) degli ultimi tempi e non può non attirarvi.
LONGEVITA' 69%
In due può far piacere ogni tanto per una pura sfida ai propri riflessi, ma nel gioco singolo non ha molte speranze.
GLOBALE 80%
L'idea è molto buona, ma non aspettatevi di trovare un gioco eccezionale. La definizione giusta è 'simpatico', e pensiamo che a questo prezzo valga la pena dargli un'occhiata.

INTERNATIONAL RUGBY SIMULATOR

Code Masters, per C64

Chi altri poteva essere? La Codemasters, ritorna con una new release di uno dei suoi numerosi simulatori. Questa volta è il turno del Rugby Simulator già comparso qualche tempo fa con un discreto successo: si tratta di un simulatore non di Football americano bensì del meno conosciuto (almeno in Italia) Rugby europeo.
Dopo il caricamento (lunghissimo) ci si trova di fronte ad uno schermo ricco di opzioni. Si va dal giocatore singolo contro il computer ai due avversari che si confrontano in una partita singola, al torneo completo in cui un certo numero di squadre (da 2 a 8) ed altrettanti giocatori si fronteggiano fra loro. Vengono date anche altre possibilità come quella (classica) di scelta del colore delle maglie ed un'altra, molto più importante, di scelta della tattica per la squadra. Questa, più che essere un'opzione iniziale, fa parte del gioco vero e proprio. Durante l'azione, infatti, potete controllare solo uno degli otto giocatori della squadra — tutti gli altri si comporteranno invece in base alle indicazioni tattiche che gli vengono fornite in questa schermata. Si può ad esempio stabilire una difesa a zona o marcare qualche giocatore particolarmente pericoloso, e si possono decidere indicativamente i movimenti e le disposizioni dei giocatori in difesa ed in attacco.
Completate le fasi preliminari si può passare al gioco vero e proprio: la parte del campo in cui si svolge il gioco e che scrolla allo spostarsi della palla è visualizzata in prospettiva assonometrica. In fase di attacco, protetto dai compagni il possessore di palla dovrà correre verso la meta avversaria, eventualmente passandola ai propri compagni, lanciandola (solo all'indietro nel Rugby) o calciandola. Arrivato sano e salvo (o quasi) in meta, gli verrà data la possibilità di incrementare il proprio punteggio tramite la solita trasformazione del calcio piazzato. In fase di difesa si può cambiare il giocatore controllato tramite la pressione del fire. Intercettando l'avversario gli si può rubare la palla, oppure si può scatenare una mischia in cui i due gruppi di giocatori si sospingono per il controllo della palla. Cosa molto importante, in ogni istante è possibile fermare il gioco e rivedere la propria posizione tattica, cambiando la disposizione dei cinque giocatori controllati (gli altri tre seguono sempre la palla) e modificare la tattica di gioco a seconda dell'evolversi della situazione. Un tabellone riporterà il punteggio ad ogni meta e, a tempo finito, il vincitore della partita e del torneo.

In attesa del prossimo simulatore della Codemasters (cosa faranno la prossima volta? Ormai hanno simulato di tutto!) beccatevi questa riedizione di Int. Rugby. Non è uno dei giochi sportivi più esaltanti che abbia mai visto, ma funziona. La grafica non è eccezionale — giocatori cubettosi come in molti altri giochi sportivi, e scarni fondali del campo con discutibile scelta dei colori. Ottimo in compenso è l'equilibrio fra azione e strategia. Vi permette infatti di stabilire alla perfezione gli schemi tattici della squadra così come di giocare una partita tutta azione, lasciando il compito di controllare gli altri giocatori al computer, che tra l'altro si comporta benino (fornisce sempre il controllo del giocatore più vicino al portatore di palla ed in grado di intercettarlo). Grazie anche alla misurata abilità della squadra avversaria Rugby Simulator risulta ben giocabile nonostante la fedeltà della simulazione che comprende quasi tutte le possibilità dello sport reale — lanci, calci, mischie, ecc... Beh, avrete capito, no? Se siete amanti delle simulazioni sportive, è un ottimo investimento.

PRESENTAZIONE 78%
La confezione è da budget, ma le istruzioni sono contenute anche nel gioco stesso. Numerose le possibilità nella schermata iniziale.
GRAFICA 512%
Sprite cubettosi e fondali di gioco non particolarmente belli, come nella maggior parte dei giochi sportivi.
SONORO 71%
Discreta la musichetta iniziale ed i soliti effetti di rumore bianco già sentiti migliaia di volte, durante il gioco.
APPETIBILITA' 61%
A prima vista non sembra niente di eccezionale...
LONGEVITA' 73%
... ma riesce ad appassionare, una volta iniziato a giocare.
GLOBALE 67%
Discreto gioco sportivo che riesce a tenere il passo di molti suoi colleghi più acclamati.

TURBO BOAT SIMULATOR

Code Masters, Cbm64

La Code Masters colpisce ancora, e l'inconfondibile firma "Simulator" alla fine del titolo di questo gioco ci ha fatto rizzare i capelli in testa sin da quando la cassetta è arrivata in redazione.
La biechissima trama del gioco tratta di un motoscafo armato infiltratosi fra delle fantomatiche linee nemiche, incaricato di colpire il cuore del sistema avversario. Per far questo, il giocatore deve usare oltre alle mitragliatrici di bordo le mappe che vengono paracadutategli da appositi aerei, che una volta raccolte ci indicano la strada da prendere per proseguire.
Le cose sono complicate come al solito da cannoni, aerei, elicotteri e sommergibili che ci odiano oltre misura ed aprono il fuoco contro di noi con ogni arma concepibile da mente umana. Quello che ci salva è in questo caso l'alta velocità che può raggiungere il nostro scafo, unita alla possibilità di usare dei trampolini per saltare gli scogli che infestano le nostre stesse acque.

FR

Turbo Boat Simulator, **eh? Il giorno che scoprirò chi è che dà simili titoli a questi giochi penso che commetterò un omicidio... Provate a pensare ad un cabinato gigantesco capace di fare inversioni di 180 gradi istantaneamente impegnato ad evitare la Terza Guerra Mondiale in un vivaio di trote ed avrete una buona idea di questo gioco. In qualunque direzione ci si muova si sbatte contro qualche scoglio, ed in una maniera o nell'altra si riesce sempre a finire una partita in meno di un minuto. L'unica cosa buona di questo gioco sono le sue dimensioni limitatissime, che ci hanno permesso di vedere tutto il programma in cinque minuti. Fatevi un regalo, e andate a comprarvi un simulatore vero, invece che questa schifezza...**

PRESENTAZIONE 60%
Negli standard dei budget game.
GRAFICA 60%
Negli standard dei budget game.
SONORO 60%
Negli standard dei budget game.
APPETIBILITA' 38%
Nello standard della serie "Simulator".
LONGEVITA' 10%
Addirittura al di sotto degli standard dei "Simulator"!
GLOBALE 45%
Vi risparmiamo un commento standard...

5TH GEAR

Rack-It, C64

Siete una di quelle persone che pensano che le corse automobilistiche sono uno sport cretino? Ebbene, dovete sapere che questo genere di gare non si limitano all'andare avanti e indietro su una pista, ma in alcuni casi arrivano persino agli eccessi di questo Fifth Gear.
Qui si parla di una corsa senza regole, senza pista e senza legge alcuna che metterà alla prova tanto i riflessi dei piloti quanto la resistenza delle loro auto.
I vostri progressi nella corsa sono visti dall'alto, ed il joystick controlla completamente la direzione e la velocità dell'auto. Cominciate il gioco con 10000 dollari con i quali comprare carburante, parti di ricambio ed armi nei garage che si trovano sulla strada.
Quando, o se, finite la gara vi viene dato un premio in denaro, che potete utilizzare per trasformare il vostro veicolo in un mostro di meccanica che nessuno potrà mai fermare.

Anche se il programma assomiglia a Spy Hunter, **a me ha ricordato più che altro il vecchio Steer and Go (qualcuno se lo ricorda?), ma con la possibilità di blastare! Auto che saltano fiumi o che corrono in fiamme, camion, alberi e persino elicotteri costituiscono un gran divertimento. E ci vuole anche un sacco di abilità, credetemi, perché il gran numero di ostacoli presenti nella piccola area di gioco vi impediscono di andare troppo veloce sino a che non avete imparato a guidare l'auto come se fosse una bicicletta. Per far questo, comunque, non sono necessarie più di due o tre partite, dopo le quali mi sono veramente esaltato.**

M.E

Sebbene Paul abbia apprezzato questo gioco, io sono rimasto veramente angosciato dal programma. Dovete guidare terribilmente piano, perché lo schermo è minuscolo e ci sono dozzine di ostacoli ovunque. devo ammettere che mi è piaciuto il punto in cui si salta il fiume come nei telefilm di Hazzard, e tutti gli extra che si possono comprare aggiungono parecchio divertimento. Anche la grafica ed il sonoro sono carini, e se riuscite ad abituarvi al tremendo metodo di controllo riuscirete a divertirvi abbastanza con Fifth Gear.

PRESENTAZIONE 69%
Bella tabella dei record e menu intelligenti. Il sistema di controllo è un po' complesso.
GRAFICA 74%
Scenari ed auto disegnati molto bene e che si muovono fluidamente.
SONORO 60%
Musichette appropriate e grandiosa colonna sonora iniziale.
APPETIBILITA' 75%
I comandi danno un po' di problemi inizialmente, ma quando li avete imparati c'è di che divertirsi.
LONGEVITA' 79%
Ci vuole un mare di pratica solo per finire il primo livello.
GLOBALE 78%
Una mistura giocabile e coinvolgente di guida e di blastaggio.

ZZAP! HIT PARADE

I PRIMI 20

1	(15)	HAWKEYE	*Thalamus*
2	(1)	BUBBLE BOBBLE	*Firebird*
3	(3)	BUGGY BOY	*Ocean*
4	(2)	IMPOSSIBLE MISSION II	*USGold/Epyx*
5	(4)	SALAMANDER	*Ocean*
6	(5)	BIONIC COMMANDO	*GO!*
7	(6)	THE GREAT GIANNA SISTERS	*GO!*
8	(17)	CYBERNOID 2	*Hewson*
9	(9)	THE LAST NINJA II	*System 3*
10	(8)	PLATOON	*Ocean*
11	(7)	PROJECT STEALTH FIGHTER	*MicroProse*
12	(12)	TARGET RENEGADE	*Imagine*
13	(10)	IKARI WARRIORS	*Elite*
14	(11)	BARBARIAN II	*Palace*
15	(NE)	ARMALYTE	*US Gold*
16	(NE)	BOMBUZAL	*Imageworks*
17	(14)	IO	*Firebird*
18	(16)	PAC-LAND	*Grandslam*
19	(18)	DEFENDER OF THE CROWN	*Mirrorsoft*
20	(NE)	FOXX FIGHTS BACK	*Imageworks*

IL TAGLIANDO QUI SOTTO E' QUELLO CHE PORTERA' LA VOSTRA OPINIONE SU ZZAP! ... E' LA VOSTRA OCCASIONE PER GRIDARE AL MONDO (BEH, O ALMENO AD UNA PARTE DI ESSO) QUALI SONO — SECONDO VOI — I MIGLIORI GIOCHI DEL MOMENTO...
COSA STATE ASPETTANDO? RITAGLIATELO, COMPILATELO E SPEDITELO A:

Zzap! HIT PARADE
CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

NOME............................
INDIRIZZO.......................
....
....

SECONDO ME, I MIGLIORI DIECI GIOCHI SONO:

1 : ....
2 : ....
3 : ....
4 : ....
5 : ....
6 : ....
7 : ....
8 : ....
9 : ....
10: ....

IL MIO COMPUTER E' (marca e modello):
....
....
....

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:

Zzap! HIT PARADE
Casella Postale 852
20101 MILANO

Quando Robocop apparve sul grande schermo agli inizi dell'88, nessuno si sognava che ottenesse il successo che invece ha riscosso — ma grazie ai minacciosi 'trailers' ed alla promessa di una storia di un genere maturo di 'thriller da fumetto' intrecciata con effetti spettacolari, i botteghini dei cinema hanno visto code spaventose. Uscito da poco in videocassetta, Robocop si prepara ora a sfondare anche nel mondo dei computer e delle sale giochi, e figuratevi se la redazione di Zzap! si lasciava sfuggire una simile occasione...

ROBOCOP
LA STORIA

L'ambientazione è la Vecchia Detroit di un prossimo futuro. Sono tempi duri: il Sud Africa possiede un'atomica e la violenza infesta le strade dell'America. Ma c'è una speranza. Gli ingegneri governativi del centro della Vecchia Detroit hanno un progetto — Delta-City.

L'unico problema è che la vecchia città è ancora lì ed è sempre piagata dal crimine. La Security Concepts Inc., una società della OmniConsumer Products (OCP per gli amici e i clienti), è convinta di avere la soluzione: il droide di sicurezza ED-209.

Jones, il cervello del progetto, presenta ai colleghi la sua creatura, ma l'unico risultato che ottiene è un suo malfunzionamento e la morte di un giovane manager, fatto a pezzi dal droide. Un altro manager, Morton, approfitta dell'incidente e lo trasforma nell'occasione per mettere in atto il SUO progetto. Si tratta solo di trovare un volontario...

Intanto, nella parte opposta della città, Murphy, uno sbirro, viene accolto nel suo nuovo distretto e si unisce al suo nuovo collega, la giovane Lewis. Il suo 'segno particolare' è una notevole abilità nel far ruotare la pistola nella mano prima di riporla nella fondina, che ha perfezionato per impressionare suo figlio — un'abilità che mette in mostra per divertire la sua collega.

La prima missione assegnatagli consiste nel rintracciare un furgone in fuga nel quale si nasconde un'intera gang di rapinatori. Inseguendoli fino al loro covo, vi penetra per operare l'arresto. Sfortunatamente Lewis è stata immobilizzata da uno di essi, lasciando così il suo collega in balia dei criminali e del loro capo Clarence Boddicker, che non esitano ad utilizzarlo per un sadico tiro al bersaglio.

Dopo essere stato dichiarato morto su un tavolo operatorio, tutto quello che Murphy riesce a ricordare sono dei brevi sprazzi di ricordi prima di essere riportato al mondo come il concetto di Morton della 'macchina definitiva per la lotta contro il crimine', Robocop.

Ben presto viene lanciato in azione per le strade con le sue tre direttive primarie:

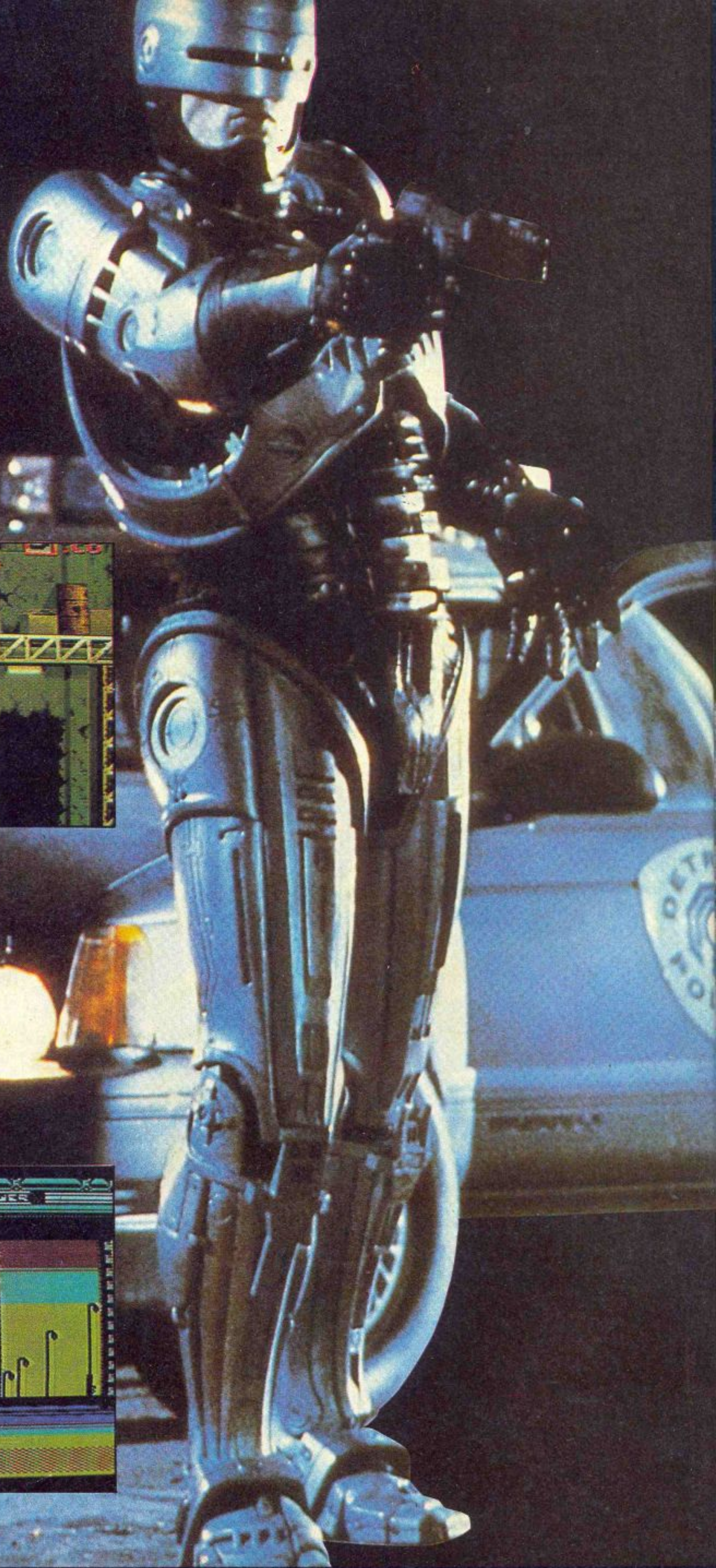
Servire la legge.
Sostenere la legge.
Proteggere gli innocenti.

Sconosciuta ai suoi costruttori, è stata aggiunta una quarta direttiva, il cui soggetto è ignoto a tutti — compreso lo stesso Robocop...

Ma per scoprire qual'è questa direttiva, dovrete vedere il film, giusto?

ROBOCOP

IL FILM

Robocop nacque come creazione di un certo Ed Neumeier, che concepì l'idea di un personaggio 'resuscitato' dopo essersi appassionato al contenuto di alcuni comics di recente pubblicazione. Un altro coautore fu Michael Miner, responsabile per sviluppo di uno dei più influenti 'cult film' della storia del cinema — "Repo Man" (uscito tempo fa anche in videocassetta nella versione originale).

Il produttore Jon Davison (che produsse a suo tempo "L'Aereo più pazzo del Mondo") fu attirato dall'humour nero della trama e, spinto anche dal suo interesse verso l'elemento dell'eroe robotizzato (Davison produsse l'epico "All-Night-Once-In-A-Lifetime-Atomic-Movie-Orgy"), prese la decisione.

Davison creò la Tobor Productions per gestire i lavori di Robocop (prese il nome dal classico cinematografico Tobor The Great, che aveva appunto un robot come protagonista) e pensò che l'obiettivo primario era quello di trovare un degno regista; qualcuno, disse, 'che sappia tirarne fuori il meglio'.

Quando la Orion Pictures accettò di registrare il film, egli trovò un valido ausilio da parte del manager di produzione Barbara Boyle. Ella decise che l'uomo ideale per quel lavoro era il regista olandese Paul Verhoeven.

Verhoeven era probabilmente conosciuto fuori dal suo paese per il suo film fantasy di ultraviolenza medioevale "Flesh And Blood" (L'Amore e il Sangue) in cui aveva lavorato il cattivo di Blade Runner, Rutger Hauer. Fu grazie a questo suo 'stile' che fu considerato un candidato ottimale per dirigere Robocop.

Sebbene Verhoeven non avesse mai diretto un film di stampo così futuristico, ha rivelato di essere un avido lettore di fantascienza. La tecnologia atta a sostenere una simile produzione su larga scala non esiste in Europa, per cui Verhoeven ripiegò sugli 'studios' americani per garantire dei degni risultati.

Il responsabile per i costumi e la progettazione del trucco fu Rob Bottin, fra i cui precedenti lavori possiamo citare

"La Cosa" di John Carpenter. Numerose idee vennero prese in considerazione e poi rifiutate prima che il disegno definitivo venisse accettato, con la sua combinazione di potere sinistro ed autorità uniti ad un'eleganza futuristica.

A dispetto dell'apparenza metallica di Robocop; il costume è in realtà di latex, trattato con un mucchio di pericolose sostanze chimiche per dotarlo dell'impressione di 'lucidità d'arma metallica'. Del primo casco Bottin dice, "l'elmetto appariva piuttosto bizzarro, ma puzzava come il vomito di un neonato".

La versione definitiva dell'elmetto venne realizzata da uno speciale stampo in fibra di vetro.

La responsabilità di portare a spasso tutta quell'ammasso di costume ricadde sulle spalle dell'attore Peter Weller. Per acquisire il realismo richiesto dal ruolo che avrebbe dovuto interpretare, Weller trascorse quattro mesi ad imparare il 'mimo robotizzato' da un mimo professionista.

Dopo aver appreso con successo a muoversi nel più comune stile robotico, Weller ebbe un diverbio col regista, poiché Verhoeven pensava che i movimenti non andavano bene con il costume e sembravano solo stupidi. Verhoeven riuscì probabilmente a convincere Weller del suo punto di vista, e i movimenti robotici vennero limitati a favore del realismo.

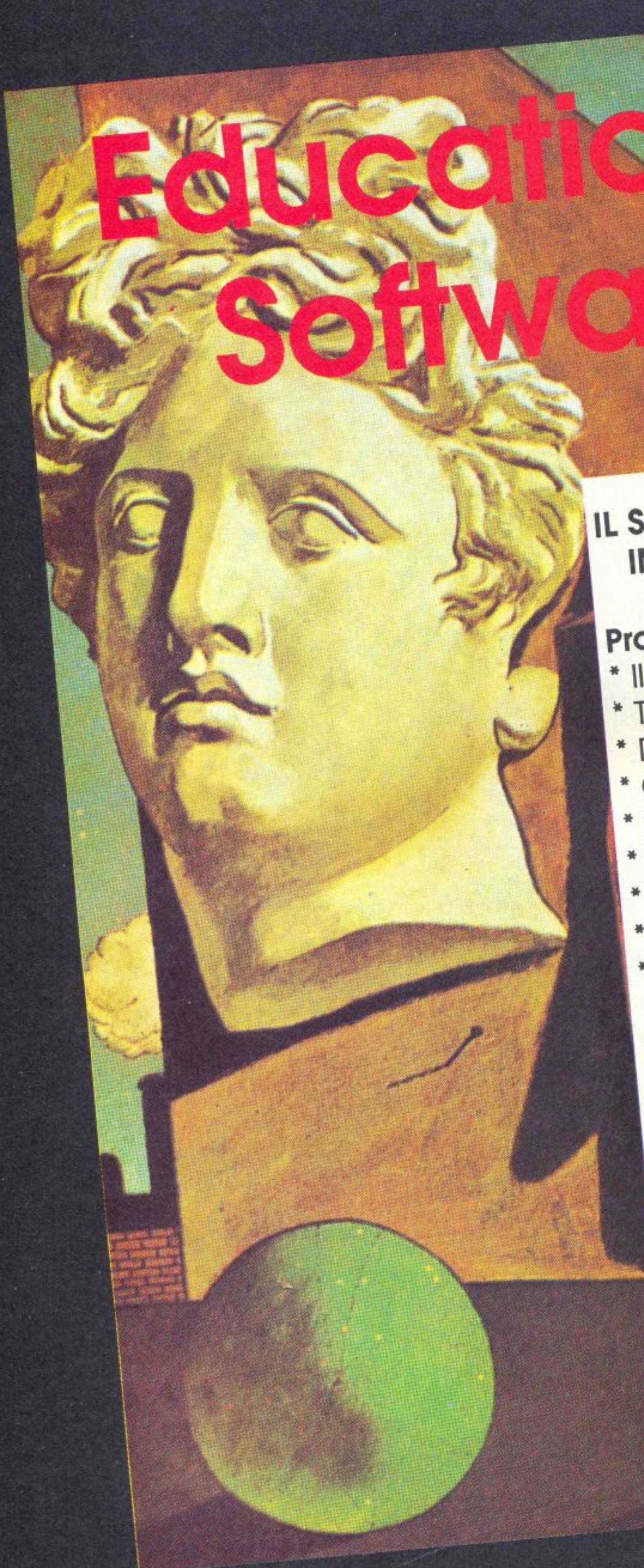
Altre discipline furono necessarie per l'interpretazione del ruolo, tuttavia, compresi lunghi periodi di meditazione per poter affrontare le condizioni claustrofobiche provocate dal trovarsi dentro il costume. Il tutto pesava infatti quasi mezzo quintale e la temperatura interna poteva raggiungere quasi i 115°. Weller stima una perdita di circa un litro e mezzo d'acqua al giorno durante la lavorazione del film.

Un altro robot-chiave nel film fu il droide ED-209. Una massiccia e pesante mostruosità a due gambe, i movimenti dell'ED-209 furono studiati in modo da presentarsi come l'opposto di quelli meccanicamente aggraziati di Walker/Robocop. La squadra di undici tecnici addetti al funzionamento dell'ED-209 era guidata da Phil Tippet, l'uomo dietro i Walkers dei film della serie di Guerre Stellari.

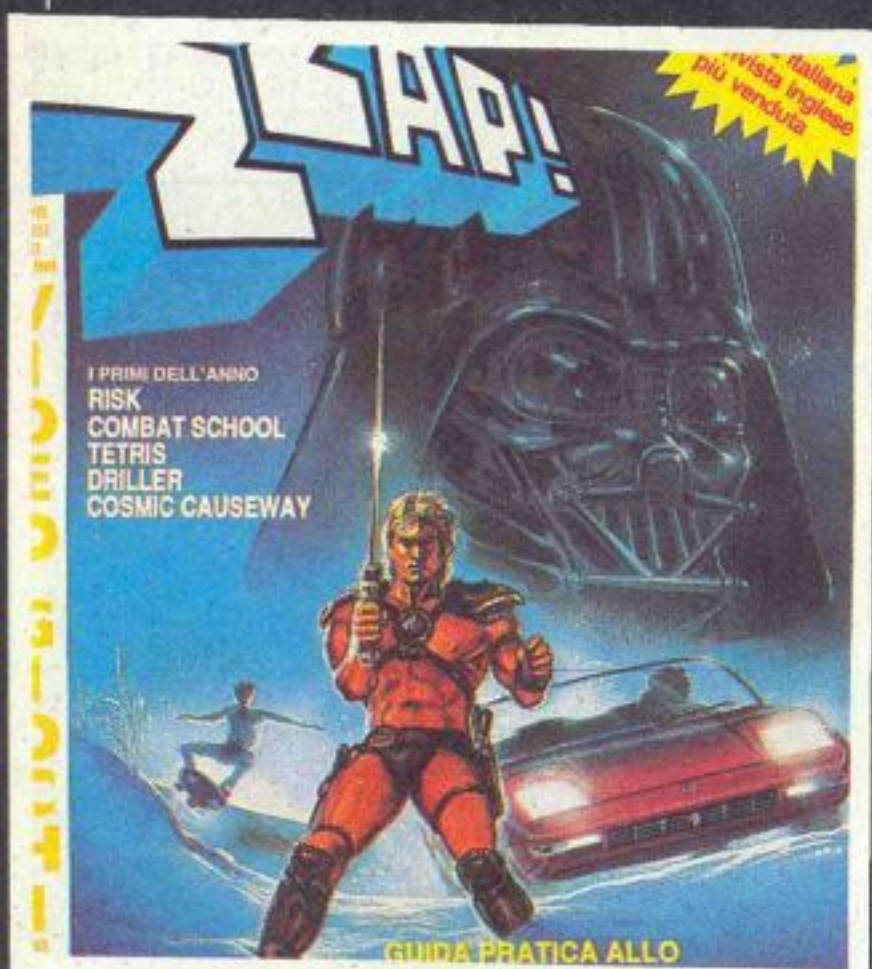
Era questo genere di professionalità e di esperienza che spinse Verhoeven a recarsi in America per realizzare il film — e si rivelò una validissima avventura nel mondo dei film di Fantascienza. I commenti di Verhoeven, "Mi piace pensare che il film esprima un concetto... satiricamente e visivamente... su coloro i quali pensano che le funzioni della vita possano essere organizzate meglio dalle cose che non dalle persone". Questa visione diventa anche più seccante se si pensa che è stato progettato un guardiano robotizzato a quattro zampe da utilizzare nelle prigioni, il quale ricorda non troppo vagamente l'ED-209...

ROBOCOP
IL GIOCO

La compagnia responsabile per la trasposizione del film in gioco è la Ocean, che ci aveva già dato Platoon da un'altra validissima licenza cinematografica. In effetti la Ocean aveva letto la sceneggiatura prima che il film venisse realizzato e furono molto soddisfatti quando videro il prodotto finale. Gary Bracey dice che "Qualche volta, un film si presenta, nella tua mente, da sé come un videogioco su celluloide. Questo era proprio uno di quei film, per cui noi tutti eravamo molto entusiasti di ottenerne i diritti per la conversione."

Si è poi venuta a creare una strana situazione riguardo al videogioco, dato che la Data East ha prodotto un coin-op tratto dal film. I tecnici della Ocean responsabili per lo sviluppo del videogame hanno avuto a che fare con la progettazione del gioco da sala della Data East, ma avendo trascorso una grossa quantità di tempo nella progettazione del gioco per computer hanno poi deciso di realizzare un gioco piuttosto originale anche se contenente elementi tratti dalla versione coin-op. L'idea era quella di realizzare un gioco molto vicino alla trama del film piuttosto che tentare di ficcare nella memoria di un home computer tutta la roba del gioco da sala. Se leggete la recensione (non l'avete ancora fatto?!?) scoprirete quanto sia stato eseguito con successo tale progetto.

Mike Lamb e Dawn Drake sono i programmatori responsabili per la versione Amstrad e Spectrum (di cui speriamo di parlare sul prossimo numero), mentre John Meegan e Simon Butler hanno pensato a quella per il C64. Tutta la musica a 8-bit è stata realizzata da Jonathan Dunn. Tutto quello che c'è ancora da sapere sul gioco è scritto nella due pagine dedicate alla recensione, per cui...

...ed anche il 1988 se n'è andato!

Come è ormai tradizione della nostra rivista, eccovi una retrospettiva dell'anno appena finito e dei giochi che hanno allietato i nostri ultimi dodici mesi.

GENNAIO

Ooh! Natale! Lo amo — tutti i regali e il panettone ed i film per bambini morti in televisione...

Ma la dinamica redazione di Zzap! aveva cose molto più importanti a cui pensare. Nessuna Medaglia d'Oro, ma ben sette Giochi Caldi per tenere occupati le loro fragili menti!

La conversione di **Combat School** della Ocean ci ha frantumato i polsi e la Incentive ci ha dimostrato che le avventure dinamiche non devono essere necessariamente veloci per essere coinvolgenti con **Driller**.

La grafica ombreggiata in 3D era anche presente in maniera massiccia in **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer**, che si era beccato la qualifica di Gioco Caldo insieme all'altro prodotto della EA, **Skate or Die**. Tetris, il puzzle game proveniente da oltrecortina pubblicato dalla Mirrorsoft, si basava più su di una giocabilità ipnotizzante che sulla grafica - e fu un altro Gioco Caldo con più discrezione.

Fra i giochi più "normali", **Cosmic Causeway** della Gremlin - un super seguito del loro Trailblazer.

Con un simile inizio, l'anno sembrava promettere più che bene, ed abbiamo tutti aspettato il numero successivo con il fiato sospeso!

FEBBRAIO

Questo numero fu il primo a presentare in Inghilterra la rubrica dedicata all'Amiga che continuerà ad espandersi nei mesi successivi sino a raggiungere dimensioni impressionanti: arriva in redazione il subito scomparso Dan Gilbert, e l'editoriale invita i lettori ad inviare le loro creazioni dando inizio ad una delle rubriche fra le più amate della rivista attuale. Ancora una volta, niente medaglie d'oro ma ben tre Giochi Caldi. Il primo si aggiudica addirittura la copertina, ed è niente meno che il militaristico **Platoon** della Ocean, uno dei pochi spin off che non devono i loro voti al titolo altisonante. **Hunter's Moon** è il primo psichedelico titolo di quel pazzoide di Martin Walker, ed insieme a **Match Day II** il secondo gioco caldo. Numerose le conversioni, fra cui **Flying Shark**, il discusso **Out Run** e **Psycho Soldier**, segni evidenti di quella che sarà una delle tendenze dominanti dell'anno appena iniziato.

MARZO

Sulla copertina un astronauta osserva inquieto un monolite con il marchio di Zzap!, e questo è l'omaggio del nostro artista Oliver Frey ad uno dei più spettacolari giochi della Accolade, **Apollo 18**. La simulazione di missione lunare lascia molte persone incredule di fronte alle sue splendide animazioni e le numerose frasi digitalizzate, ma la vera sorpresa è il simulatore "impossibile" della MicroProse, **Project Stealth Fighter**. Nel programma sono riprodotte tutte le caratteristiche del nuovo caccia supersegreto delle forze aeree americane, e le sue molte schermate affascinano anche molti recensori che dicevano di non poter sopportare le simulazioni. Dopo un anno di attesa, arriva anche **Ikari Warriors**, la versione casalinga del coin-op "alla commando" per due giocatori. Soprattutto a causa della lunga attesa parecchie persone rimangono un po' deluse, così come i superficiali redattori inglesi (ed italiani) che bollano **Rastan** come un gioco mediocre, suscitando le ire dei lettori italiani.

APRILE

Riccardo Albini ed il suo Studio Vit lasciano la redazione di Zzap! italiano facendo dubitare i lettori riguardo al destino della loro rivista preferita, ma questo non impedisce di presentare molti giochi interessanti, fra cui spicca il veloce **Dan Dare II** che campeggia anche sulla copertina.

Il cinematografico **The Train** della Accolade raccoglie numerosi consensi nonostante i dubbi sul supporto a nastro e gli amanti del football americano possono finalmente sfidarsi con una stupenda simulazione di questo sport con **4th & Inches**. Un altro gioco caldo è **Strike Fleet** della Electronic Arts, che prosegue l'epopea iniziata con **PHM Pegasus** mettendo i possessori di disk drive al controllo di una intera flot-

ta. Una piccola delusione per **Sky Fox II**, questa volta ambientato nello spazio, conclude un mese piuttosto scialbo sotto il punto dei titoli recensiti.

MAGGIO

Oliver Frey si ammala costringendoci ad uscire con una copertina approssimativa che fa gridare allo scandalo tutti quelli che temevano che la cosa avesse a che fare con l'insediamento della nuova redazione (fra l'altro ancora incompleta). Correndo per cercare di bilanciare i ritardi causati dal cambiamento, i nuovi redattori riescono comunque a presentare la bellissima conversione di **Pac Land**, il seguito apocrifo di **Arkanoid**, intitolato **Revenge Of Doh**, lo stupendo Target Renegade (un altro seguito non ufficiale di un gioco da bar) ed una serie impressionante di trucchi e mappe. Il coniglio samurai **Usagi Yojimbo** stupisce i fanatici delle arti marziali con il suo strano umorismo e, per accontentare anche gli amanti delle simulazioni, **Stealth Mission** completa l'elenco dei giochi più interessanti del mese.

GIUGNO

Proseguono i problemi per la nuova redazione: tornata la stupenda copertina di Frey, dedicata ad **Alien Syndrome**, la recensione del gioco vero e proprio si rivela illeggibile a causa di una pessima scelta di colori da parte del fotolitista. Oltre alla conversione della Sega, i giocatori italiani rimangono poi di stucco nel vedere l'attesissimo seguito di **Impossible Mission**, ambientato nel colossale hotel di Las Vegas che ormai noi tutti conosciamo. Il seguito è per una volta meglio dell'originale, ma anche la conversione di **Gryzor** (per quanto piuttosto difficilotta) si merita il nostro plauso, insieme ad **Echelon**, il gioco simile a **Starglider** che usa un comando vocale (il famoso Lipstick) per sparare. **Draconus** è il bellissimo budget che ottiene voti incredibili, ed un altro mese è ormai passato con tutti i suoi problemi...

LUGLIO/AGOSTO

Numero doppio ed il doppio di novità: la redazione comincia finalmente ad ingrandirsi, i problemi di grafica e di impostazione sono quasi tutti risolti, e mentre i primi fortunati si crogiolano al sole Zzap! passa finalmente ad essere più italiano che inglese, come chiaramente spiegato nell'entusiastico editoriale.
Prime avvisaglie di queste novità con le nuove rubriche come la "Bit of Fantasy" subito molto apprezzata alcuni appassionati di strategia (e maledetta da altri ancora che avevano perso famiglia, affetti, hobby e lavoro per cercare di risolvere anche uno solo di quegli eterni role games).
Grande avvio della rubrica con elementi come il grande **Ultima IV** che riesce a strappare alla redazione ormai contagiata dai giochi di ruolo il punteggio pieno nella presentazione e nella longevità.
Grande successo riscuote anche l'iniziativa **S.E.U.C.K.** con le pubblicazioni dei primi giochi dei lettori anche se siamo ancora ad un livello dilettantistico e il mega inserto trucchi in grado di soddisfare ogni richiesta.
Valanga anche di ottimo software — oltre ad Ultima abbiamo infatti l'eccezionale **Bionic Commando**, **Beyond The Ice Palace** (che per un errore di distrazione si lascia scappare la Medaglia d'Oro) e **Great Giana Sisters** che scatena le ire del nostro Capo Redattore, il quale comincia a covare strane idee...

SETTEMBRE

L'estate, le vacanze, la redazione italiana subisce una battuta d'arresto e il numero è quasi tutto inglese, tuttavia di ottima qualità grazie all'apporto di giochi da lungo tempo attesi (si sa, la primavera è sempre periodo di grandi arrivi) come **Salamander**, ancora il miglior Shoot'em up organico ad armamento progressivo, **Last Ninja II**, un altro attesissimo seguito che mantiene fede alle promesse rivelandosi ancora migliore del suo predecessore. Sempre parlando di seguiti, Kevin Toms ci perseguita con il suo **Football Manager** mentre trionfa l'ultraviolenza con il sanguinolento **Barbarian II**.
Il nostro celerissimo direttore riesce comunque a piazzare un colpo da maestro anticipando di diversi mesi la redazione inglese con la prima puntata del mega indice dei trucchi, realizzato sotto il sole bollente di Agosto in una città quasi deserta.
Scacco alla redazione con il mega pacco dello "spaccone" di turno Luciano Morpurgo che nell'angolo S.E.U.C.K. spaccia come suoi due programmi che tali non sono (a questo proposito stiamo ancora aspettando una lettera ufficiale di scuse, vero, Luciano?).

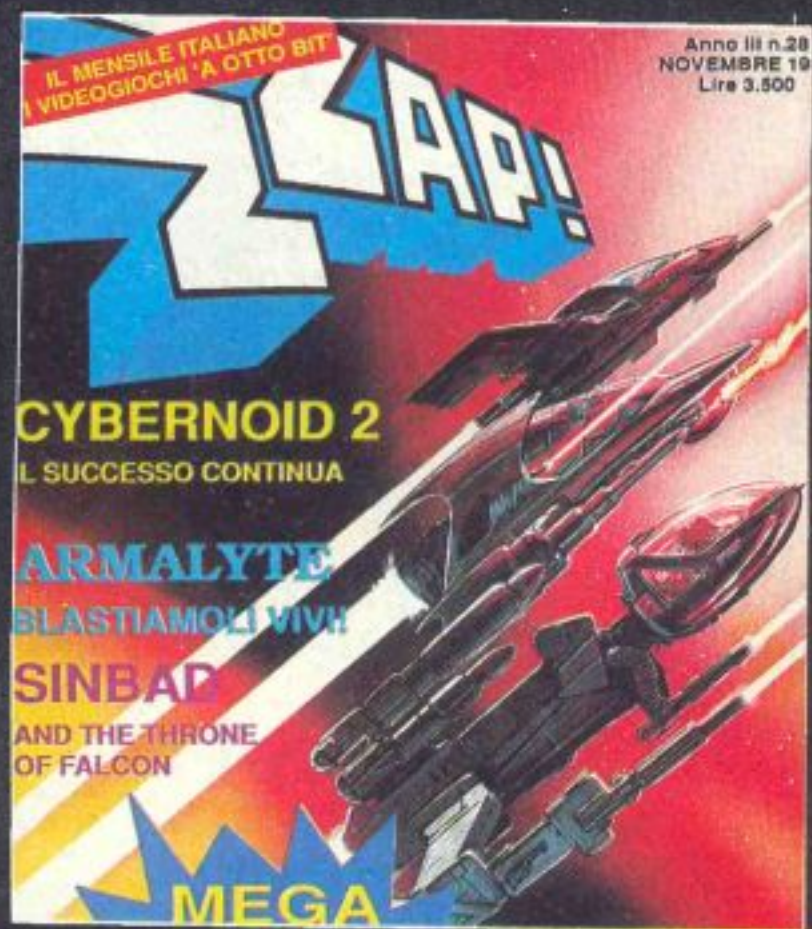
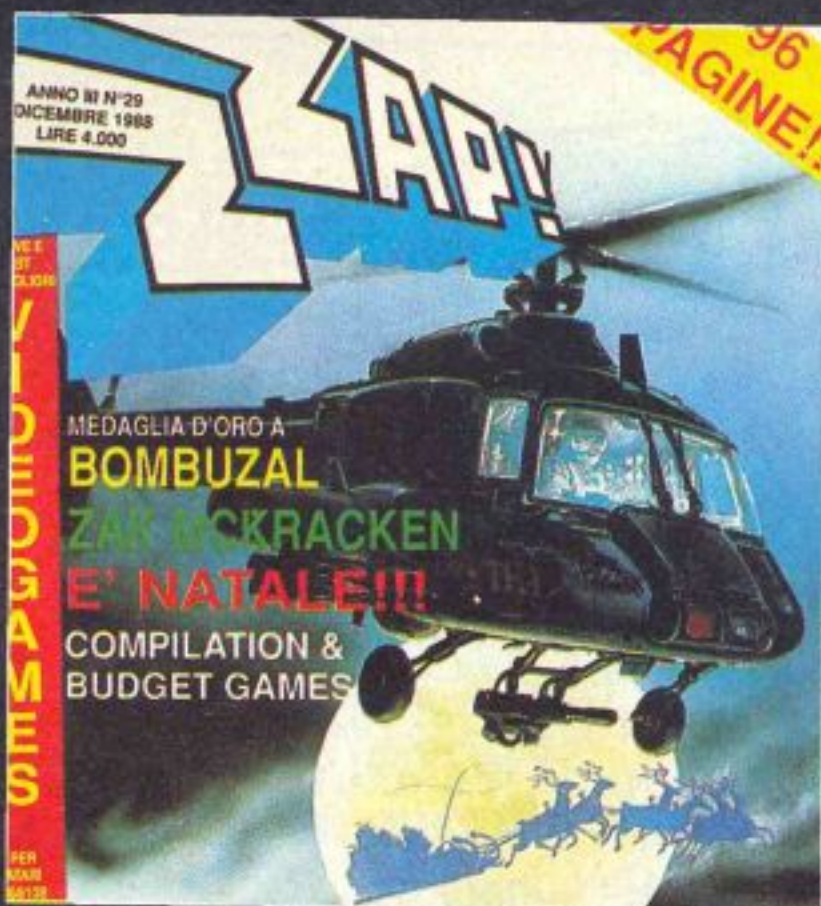
OTTOBRE

Mentre il direttore nell'editoriale riprendeva un interessante discorso sul rapporto videogiochi-copyright e la redazione italiana sembrava ormai stabilizzata su dei ritmi operati-

vi standard, il nostro Editor che già aveva manifestato qualche strano atteggiamento implode in una meditazione filosofico mistica post-batmaniana da cui fuoriesce Lui, il Caporedattore Mascherato, il vendicatore dei Copyright, che prima di venire trasportato d'urgenza alla neuro riesce a piazzare il marchio di clone su **Katakis**. Il gioco verrà ritirato il mese successivo.
E' il mese dei giochi strategici, con il ritorno di Bit of Fantasy con **Bard's Tale III** e **Wasteland**, che si fa notare per la sua originale ambientazione postatomica, e programmi come **The President is Missing** e **L.A. Crackdown**, avventure molto particolari. Le Olimpiadi sortiscono il loro malefico effetto e la redazione comincia ad essere invasa dai giochi sportivi in una ondata che ancora non è cessata.
Tra i vari **Empire Strikes Back**, **Overlander**, ecc... si fa notare un modestissimo budget (**Slimey's Mine**) che con la sua simpatia raggiunge un bel 91%, non poteva che essere opera del grande Simon Picke.

NOVEMBRE
Si meditano grosse novità per il numero successivo; è quasi Natale e sono previsti grandi arrivi — in particolare è molto atteso in redazione il top degli Shoot'em up organici, **R-Type**. Nell'attesa ci si può consolare con un **Armalyte** o un **Cybernoid II** che a quanto pare non hanno niente da invidiargli, conquistando rispettivamente la Medaglia d'Oro e il Gioco Caldo.
Altrettanto fanno **Sinbad** (avete mai visto un gioco per C64 migliore del corrispondente 16-bit? Beh, allora lucidatevi gli occhi) ed **E.H. International Soccer**, a detta della redazione inglese il migliore gioco sportivo mai pubblicato fino ad oggi. Si fanno notare anche **Foxx Strikes Back** per la sua simpatia, **Red Storm Rising**, un'altra simulazione di sottomarino, per la sua completezza degna della MicroProse, e **Nato Assault Course** come uno dei programmi più stomachevoli mai visti (nella fretta di liberarcene al più presto abbiamo addirittura dimenticato di affidargli la medaglia di Gioco Gabone dell'anno).
La vera sorpresa del mese riguarda però il software italiano che con **Dance on a Volcano** e i giochi S.E.U.C.K. si accosta a livelli impensabili di professionalità.

DICEMBRE
Le grandi novità promesse si sono finalmente concretizzate in un incremento di sedici pagine per dare un maggiore spazio alle recensioni dei grandi arrivi natalizi, che in effetti non si sono verificati. A causa di ritardi come quello dell'attesissimo **R-Type** e di un numero inglese un po' sotto tono in quanto a recensioni, il numero sembrava compromesso. Il massiccio intervento della redazione italiana (non lasciatevi ingannare da tutte quelle facce inglesi — ai collaboratori italiani va gran parte del merito per il numero) e l'arrivo del divertentissimo ed appassionante **Zak Mckracken** insieme a **Bombuzal** ed alle loro Medaglie d'Oro, ha risollevato la situazione rendendo questo un degno numero natalizio, grazie anche a validissime spalle come **Pac Mania**, **Rambo III**, ecc...
Nel complesso è stato un numero dominato da compilation e budget fra i quali è sempre possibile scovare alcune perle come **Slayer** (MA).
Farà molto discutere inoltre un articolo scritto da Matthew Evans sul confronto Atari-Amiga risoltosi (per quanto riguarda l'aspetto giocoso) nettamente in favore del computer di casa Commodore — del resto non possiamo dubitare dell'obiettività del nostro collaboratore inglese, vero Matthew?

Insomma, un anno veramente movimentato, non solo per quanto riguarda le vicende interne alle redazioni inglese ed italiana, e che sembrano essersi stabilizzate, ma per il mondo dei videogiochi in generale. Non è avvenuta la tanto temuta prevaricazione degli 16-bit a sfavore degli 8-bit, dato che i primi hanno preso la loro strada senza schiacciare i fratelli minori, e — a giudicare dalle previsioni — Commodore 64 e soci godranno di buona salute ancora per lungo tempo: per quanto ci riguarda cercheremo sempre di fare il nostro meglio... e con 16 pagine in più si possono fare grandi cose, sapete!

CENTRI
ACQUISTO SOFT-WARE

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

A COMO

Via C.Plinio 11 Tel.031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAGO per COMO con novita' in arrivo tutti i giorni.

SHOWROOM SDF
SOFTCENTER

HI-FI — COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

BUSINNES POINT

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.

SOFT CENTER
E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054

Un riveditore di software presente in tutta Italia?
SOFT MAIL
Via Napoleona,16
22100 COMO
Tel. (031) 300174
Invia questo buono per ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA
ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

PLAY GAME SHOP

Vendita Computer AMIGA
COMMODORE POINT
Programmi e Hardware per tutti i computer
Disponibilità di giochi di società e wargame

Via Carlo Alberto 39/E
10123 TORINO

Tel. 011/517740

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

Tel. (02) 8463905

Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI NOVITA' SOFTWARE PER C64 - C128 - AMIGA

VIA STEFANO CANZIO 13 - 15 rosso
Tel. 010 - 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

ATTLE. ROLL IT. . .

Amiga screen shots shown

ST screen shots shown

SENSATION OF THE YEAR'

AFTERBURNER – You've played the arcade **smash** – now **experience** the white-knuckled **realism** of a supersonic **dogfight** at home! Using your heat-seeking **missiles** and laser anti-aircraft **fire**, can you be **top gun** against a seething supersonic **swarm?**

Experience brain-numbing **G-forces**; bones **rattling** with the body-jarring **pitch** and yaw . . . **scan** with your **radar, lock on** your target and **FIRE!**

Amstrad cassette (£9.99) and disk (£14.99), Atari ST (£24.99), and MSX (£9.99).

L. 39.000

BREAK THROUGH THE PERFORMANCE BARRIER

Non è stato per caso che i Konix sono diventati i joystick numero uno in Europa. Grazie al rivoluzionario design anatomico, hanno conquistato il mercato in un attimo.

Troverai la formula KONIX applicata a tutti i nostri joystick: PREDATOR, MEGABLASTER e il popolarissimo SPEEDKING.

Rompi tutti i limiti di velocità con Konix.

Con la sua precisione indistruttibile e presa ergonomica, Navigator vuol dire

"CONTROLLO TOTALE".

Studiato per adattarsi naturalmente alla tua mano, ti farà dimenticare di esserci e ti permetterà performance di velocità mai viste fino ad oggi.

Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

La più micidiale macchina da guerra

THE PEPSI CHALLENGE GAME OF THE YEAR!

Tieniti lo stomaco e snebbiati il cervello per il viaggio della tua vita, mentre prendi il controllo dei più avanzati sistemi d'arma per elicottero che siano mai stati concepiti dagli specialisti – dai scacco ai reattori più veloci, soverchia anche le più pericolose cannoniere.
Solca i cieli tormentati della città dei grattacieli, mentre affini le tue abilità per la battaglia che ti aspetta. Lanciati sul mare per un epico scontro con una enorme e formidabile cannoniera. Vola verso i duelli nella gole rocciose e le fitte foreste, dove le tue capacità di pilota vengono messe alla prova finò al limite, con picchiate, attese e manovre abilissime, per aprirti la strada nel labirinto fortificato.
Spingiti in avanti con coraggio furibondo,

CBM 64/128 – cassetta, dischetto. **SPECTRUM 48/128K** – cassetta +3 dischetto. **ATARI ST** – dischetto.

... che abbia mai solcato i cieli .....

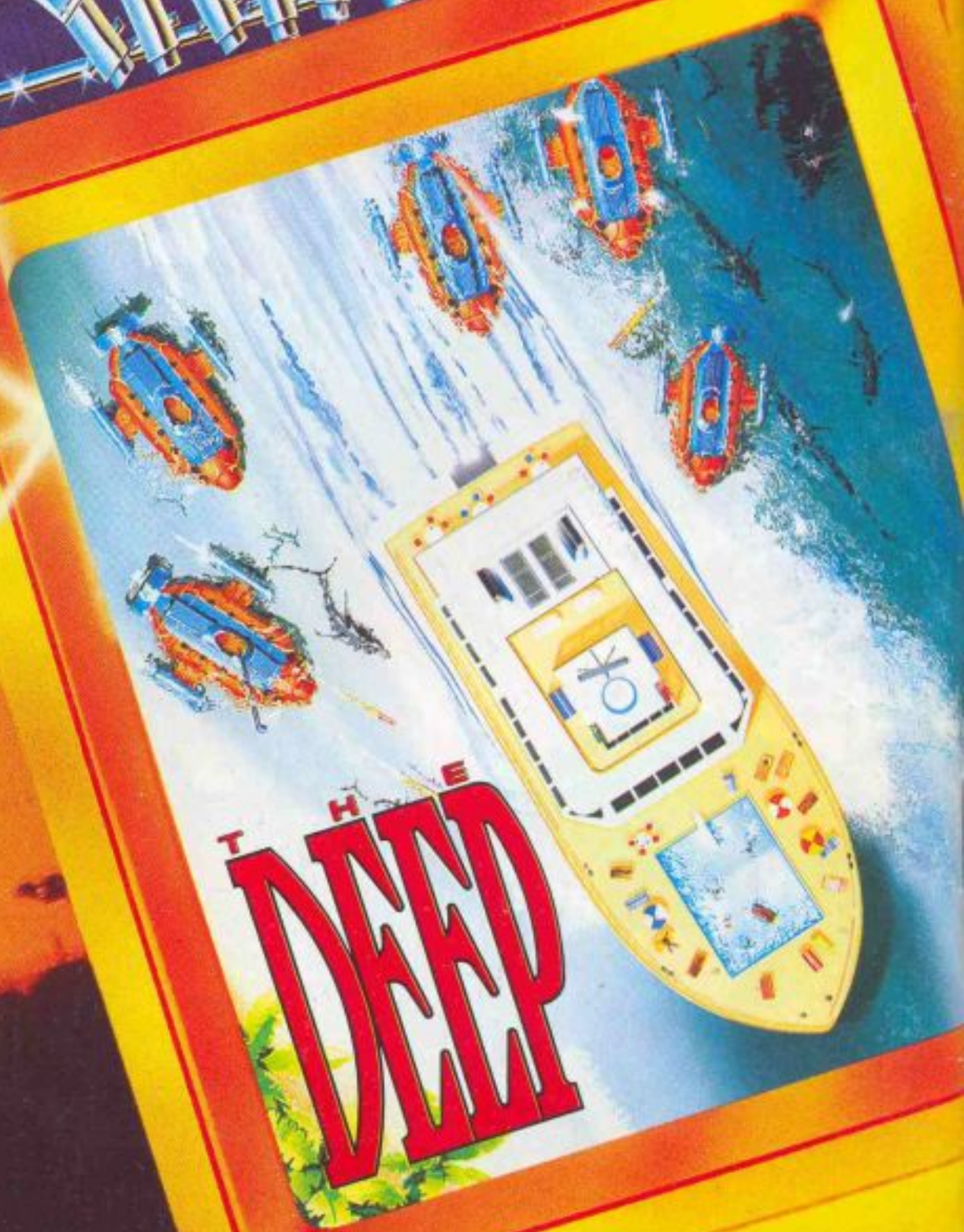
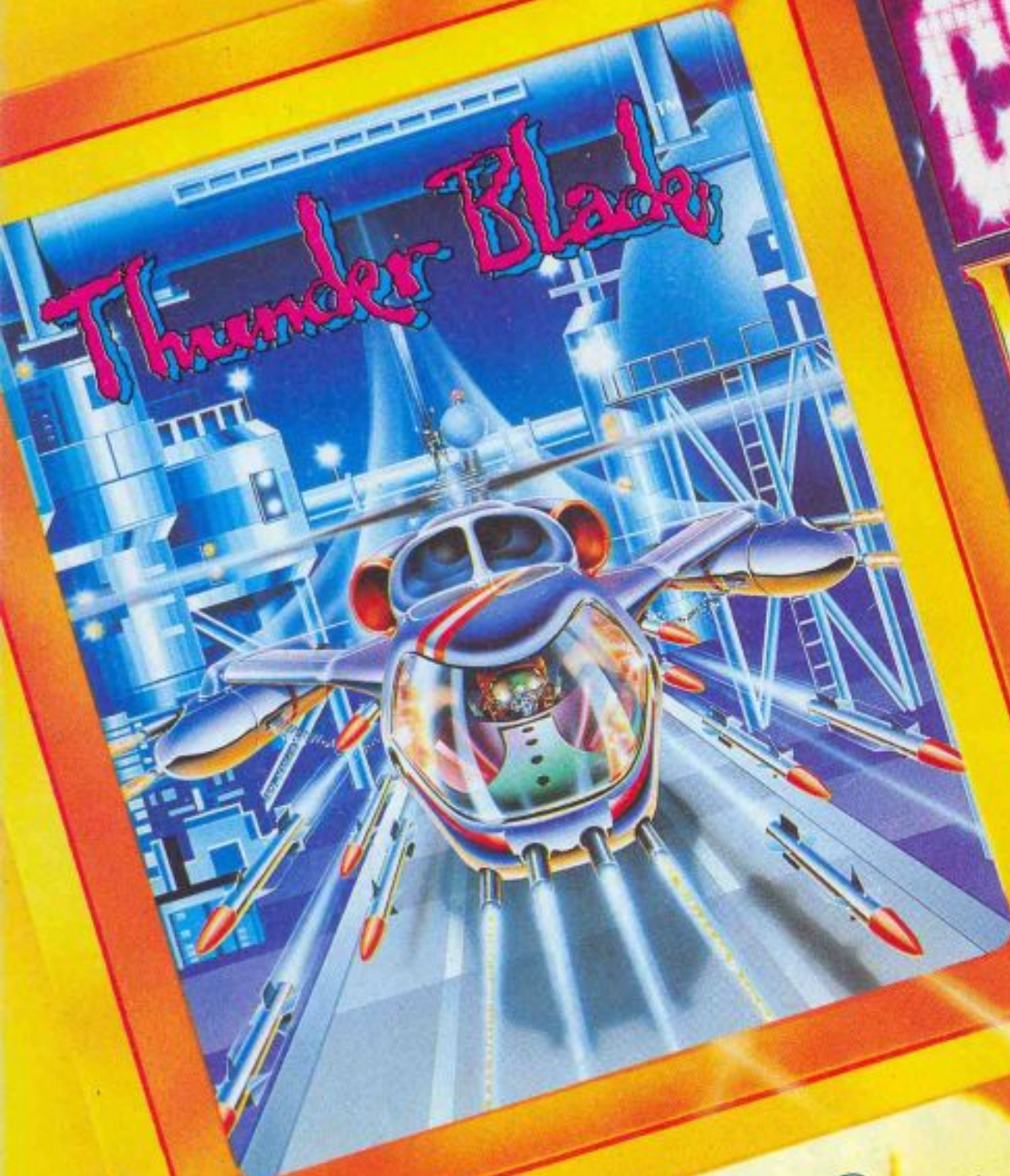
o.1

... Blade

spazzando via cannoniere, carri armati, reattori – evitando missili a ricerca di calore, tra pericolose installazioni petrolifere, fino allo scontro finale con il terrificante incrociatore APACHE – in un'azione senza fine, fino a quando non emergi vincitore – Il Cannoniere d'Oro – padrone della più micidiale macchina da guerra mai vista in cielo.

Il gioco è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd., Giappone, e THUNDER BLADE™ e SEGA (o SEGA™) sono marchi di fabbrica della Sega Enterprises Ltd. U.S. Gold (Italia) via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va) Italy.

Schemata dalle versione Atari ST.

AMSTRAD CPC – cassetta, dischetto. AMIGA – dischetto. IBM PC & COMPATIBILI – dischetto

U.S. GOLD
ORO PER
L'AUTUNNO
COMMAND
PERFORMANCE™
CBM 64/128
cassetta, dischetto
Amstrad
cassetta, dischetto
Spectrum
cassetta, dischetto
COMMAND
PERFORMANCE
Thunder Blade
Joan of ARC
THE DEEP
THUNDER
BLADE™
CBM 64/128
cassetta, dischetto
Spectrum
cassetta, dischetto
Amstrad
cassetta, dischetto
Atari ST
dischetto
Amiga
dischetto
IBM PC &
Compatibles
dischetto
JOAN OF
ARC™
Atari ST
dischetto
Amiga
dischetto
IBM PC &
Compatibles
dischetto
THE DEEP™
CBM 64/128 cassetta, dischetto
Spectrum cassetta, dischetto
Amstrad cassetta, dischetto
Atari ST dischetto
Amiga dischetto
IBM PC &
Compatibles
dischetto
U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINIA 15
21020 CASCIAGO (VA)
U.S. GOLD